ZX Spectrum Files

Issue 10

Juegos

Dead Or Alive, WWF, Wheelie y más...

Emulación

Speccy 1.1

Informe

El Hardware Del Spectrum (1)

El Mapa

Dangerous Kiss

NUEVO

HISTORIA DEL SOFT

PARA EMPEZAR

EL número anterior se publicó un dia un tanto aciago para mí, anímicamente hablando. Pero es algo que se ha ido superando, aunque con altibajos, dia a dia. Gracias a todos aquellos que me dieron fuerzas para seguir adelante.

No cabe duda alguna. La gran mayoría ha querido que la revista siga siendo la de siempre, aunque siempre puedo introducir algunos ligeros cambios en su formato, como habéis podido ver en la imagen de portada, algo más sofisticada de lo normal. El logo, aunque pensé que estaría muy bien como lo introduje en el número anterior, sin embargo no reflejaba más que una inquietud ajena a todo lo referido al ZX Spectrum, por lo que he decidido renovarlo por otro muchísimo mejor. Espero que os guste.

Sé que hay alguno que le hubiera gustado la calidad de la revista y su contenido de otra forma y hecha de otra manera. Solo espero que sea paciente, puesto que los cambios apresurados nunca son buenos, ni mucho menos cuando se trata de hacer una revista, como la mía, a mi manera. Que sepa al menos que tengo muy presente su sugerencia, solo que ésta podrá desarrollarse al cabo de unos cuantos números, en cuanto tenga un mínimo de posibilidad.

En cuanto a los últimos acontecimientos se refiere, ha habido movimientos reseñables dignos de mención. Entre ellos, la nueva edición del concurso promovido por Radastan de juegos realizados en BASIC y que dio comienzo en recientes fechas, así como “nuevo” software inédito y lo próximo de Cronosoft y Joffa Smith.

Como novedad, y que adelantaba de manera referencial en el número anterior, os propongo una serie sobre la historia del soft tanto nacional como internacional. Y para empezar, de manera ordenada, con varias compañías de software históricas, haciendo referencia a sus programas.

Por lo demás, la revista sigue con su oferta de contenidos para todos los gustos. Por cierto, aún sigo copiando listados de revistas, no solo de Microhobby. En su momento oportuno, podréis bajároslos desde Internet. Saludos y hasta el año próximo.

RDISKY (1-12-2006)

SUMARIO

Redacción, diseño portada y edición:
Ignacio Prini Garcia.

Colaboran:
Tony Brazil, Iván Sánchez

Agradecimientos a: Borrosoft, CEZGS en general.

Consultas y notificaciones:
rdisky@NOSPAMhotmail.com

**FELICES FIESTAS A TODOS
Y FELIZ AÑO 2007**

CEZ GAMES STUDIO, LÍDER EN VIDEO-JUEGOS



¡OBLONGO TE NECESITA!

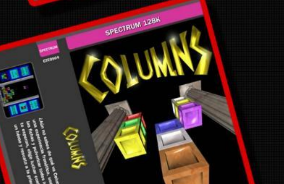
STRATOS

Stratos es un juego en formato ROM 8Kb para ordenadores MSX de primera generación. Está programado expresamente para el concurso MSXDev'04 y se trata de un rápido arcade de laberintos que combina dos estilos, acción y estrategia.

DISPONIBLE PARA MSX



PANTALLA VERSIÓN MSX



¡VERÁS BLOQUES POR TODOS LADOS!

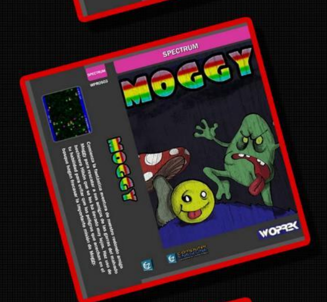
COLUMNS

Columns es un juego en el que tienes que ir eliminando piedras y ganando puntos, de modo que pulverices el record del mundo de piedras retiradas. Está basado en el original de SEGA, un juego que hizo historia allá por los años noventa e incluso, hoy en día, siguen sacando versiones nuevas con opciones novedosas pero con la idea del original: retirar gemas en bloques de 3 o más.

DISPONIBLE PARA SPECTRUM Y AMSTRAD CPC



PANTALLA VERSIÓN SPECTRUM



¡NO PODRÁS PARAR DE JUGAR!

MOGGY

En el bosque de los canutos, los bolotes de la aldea de Mu, cerca de Kónrad, celebraban una gran fiesta.
Entre el jolgorio, el malvado hechicero Hibön había escogido la mejor ocasión para llevar a cabo sus planes: los bolotes, embriagados y sumisos, no ofrecerían la menor resistencia. Cual flautista de Hamelín, los engatusaría para "seguir la fiesta en otra parte".
Moggy, que había conseguido escapar a los encantos debido a que estaba durmiendo la mona, decidió emprender el rescate de manera inmediata.

DISPONIBLE PARA SPECTRUM



PANTALLA VERSIÓN SPECTRUM



¡SÓLO TÚ PUEDES SALVARNOS!

GATES TO HELL

Penetra en el inespugnable búnker de Microchoft para acabar con la terrible amenaza que se cierne sobre la humanidad, el nuevo Sistema Operativo: Windows to Hell, desarrollado por el malvado Mr. Gates. Se trata de tu misión más difícil..

DISPONIBLE PARA AMSTRAD CPC



PANTALLA VERSIÓN AMSTRAD CPC



¡ESTO SI QUE ES MULTIPLATAFORMA!

PHANTOMAS SAGA: INFINITY

Los últimos acontecimientos habían enseñado a Phantomas que la única forma de atajar un mal era de raíz. Durante siglos, una misteriosa civilización oculta en algún lugar de la nebulosa de Andrómeda, había regido los destinos del Universo de forma encubierta...

DISPONIBLE PARA SPECTRUM, AMSTRAD CPC Y MSX



PANTALLA VERSIÓN AMSTRAD CPC



¡A MACHACAR LADRILLOS!

RAGNABLOCK

23 de Agosto de 2035.
La nave Ragna III, bajo el mando de tus expertas manos, se precipita en el espacio atraída por un agujero de gusano.
Cuando el viaje al hiperespacio finaliza, recuperas el control para observar con horror que te encuentras en un laberinto en medio de un extraño campo de asteroides custodiado por naves alienígenas, y dentro del cual se abren agujeros de gusano que llevan a bloques prisión, de los que tienes que salir destruyendo los bloques con el armamento de tu nave, todavía activo.

DISPONIBLE PARA SPECTRUM



PANTALLA VERSIÓN SPECTRUM

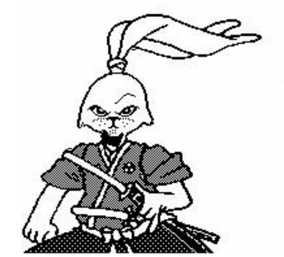
También puedes probar PITFALL ZX, RUN BILL RUN y GALAXY FIGHTER para SPECTRUM y el aclamado por crítica y público SIR FRED REMAKE para PC!!!



¿LOS TIENES TODOS?

¿A QUÉ ESPERAS? DESCÁRGALOS GRATIS DESDE:

cezgs.computeremuzone.com



Concurso de juegos en BASIC 2006

El pasado 3 de octubre dio comienzo la nueva edición del concurso de Bytemaniacos, la cuarta desde que en 2003 se iniciara esta genial propuesta por promover a los programadores noveles en la creación de juegos escritos íntegramente en BASIC.

Mientras que en la anterior edición llegaron a presentarse hasta catorce programas en total, tanto para la modalidad libre como para la modalidad simple o pura (sin usar llamadas directas a la ROM, ni utilización de POKE o PEEK, ni tan siquiera UDG's), en ésta se espera que pueda alcanzarse al menos la misma participación. Como novedad, aparece una nueva modalidad: Basic 10, igual que BASIC puro y con la limitación adicional de emplear hasta 10 líneas de código como máximo. En esta modalidad sólo se admite el uso del POKE para usar gráficos definidos por el usuario (GDU's).

La fecha límite para presentar los programas es el dia 6 de enero del año próximo, así que aún estáis a tiempo de enviar vuestras propuestas. Hasta este momento, ya hay presentados varios programas bien entretenidos. Suerte a todos ellos y a los próximos en venir, que serán más, seguro.

Más información, en el siguiente link:

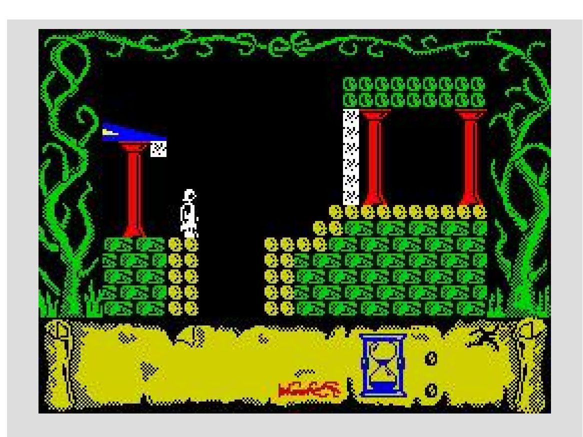
http://www.bytemaniacos.com/html/basic2006.html



Aún con unos cinco meses de retraso desde la publicación del número anterior, pero ya ha salido el reciente ejemplar de la revista (oficial) de Lee Fogarty, ZX Shed.

Contiene tutoriales sobre programación y cómo editar por tu cuenta el gran clásico Commando, además de una jugosa entrevista a Kevin Toms, el autor de otra de las joyas de la programación: "Football Manager". También nos cuentan en la revista la manera de avanzar a través del war-game "Vulcan" de CCS y de cómo Jonathan Cauldwell ha trabajado en el desarrollo de su gran "Egg-Head IV". Hay que destacar el artículo de cómo crear tus propias aventuras de texto con el P.A.W.

Análisis de juegos y mucho más entrando en la web www.zxshed.co.uk o en World Of Spectrum.





Nuevos juegos inéditos

Alfonso Fernández Borro, o lo que es lo mismo, Borrocop, es el artífice de la aparición de dos nuevos programas que han permanecido, en su día, en los archivos de Topo Soft para una futura publicación, aunque pasaron inadvertidos "sine die", hasta hace bien pocas semanas. Gracias en parte a su interés de haberlo ofrecido en los foros de CEZGS, podemos por fin disfrutar de ellos. Las imágenes adjuntas pertenecen, la captura de arriba, al juego "Cronos" y la de abajo a "S.I.D.A.". Ambos se hallan en un solo archivo DSK (para emulación bajo Spectrum +3) que se puede encontrar tanto en el foro de CEZGS como en el Trastero de Jose Manuel y en la próxima actualización de SPA2, tal como anunció en su momento Juan Pablo López Grao.

Solo cabe darle las gracias a Alfonso por compartir con todos nosotros este descubrimiento. Además, podéis disfrutar con la entrevista que Tony Brazil le preparó y que encontraréis más adelante, respondiendo a numerosas preguntas sobre su relación con Topo Soft y sus experiencias pasadas y presentes. Desde estas líneas, muchas gracias, Borrocop.

Missing In Action Soon Available

No cabe duda de que estos dos últimos meses han sido fructíferos en cuanto a aparición de juegos inéditos. En esta ocasión, toca hablar de los realizados por una compañía llamada Amazon Systems, anteriormente Parker Brothers, autores de juegos conocidos como el “Panama Joe” y el “Death Star Battle: Return Of The Jedi”, publicados por Sinclair Research en 1984. **Muy pronto en W.O.S.**

Son cinco los juegos que han salido a la palestra después de muchos años, conversiones todas de varias máquinas recreativas de la época, entre los que destacan los dos juegos que tenéis a mano derecha. Por supuesto, “Popeye” no es que sea una reproducción exacta del clásico coin-up de Nintendo, pero tiene su particular gracia. Los otros tres, tienen estos títulos: “Loco-Motion”, “Q-Bert” y “Star Wars”. Programado por Les Fairbrother, éste último es el primero en adaptar el arcade de Atari Games, antes de la aparición de Domark con su propia conversión.



Gyruss



Popeye

NOVEDADES INMINENTES

En el número anterior ya avancé acerca de dos nuevos juegos que estaban en pleno desarrollo: “Bipboi” y “Saucer”, éste último de Joffa Smith. Pues hay nuevas imágenes de este programa, con una presentación que se presume sea la definitiva. Como botón de muestra hay va esta pantalla:



No tardaremos en poder disponer de este programa, de alguna manera. Lo sabremos pronto.

Compiler Soft nos avanza novedades inminentes y no tan olorosas como apunta su publicidad... Por otra parte, más novedades, aunque para ser publicadas en su formato de cinta, como ya va siendo habitual, a través de la compañía Cronosoft. Son las secuelas de “Gloop” y “Stranded” de Jonathan Cauldwell y Bob Smith, respectivamente, bajo los presumibles títulos “Gloop 3 – Izzy Returns” y “Stranded 2/5”. Estarán disponibles en breve.



Gloop 3 – Izzy Returns

Se comenta además que el propio Jonathan Cauldwell (el tío no para!) va a realizar, o lo está haciendo ya, un juego basado en los participantes en los foros de World Of Spectrum. Alguien lanzó la ocurrencia de que se pudiera hacer un juego sobre las vivencias de los miembros de esta comunidad y el propio Jonathan ha recogido el guante y se halla en disposición de hacer lo posible por agradar a todos ellos con un arcade de plataformas, su especialidad.

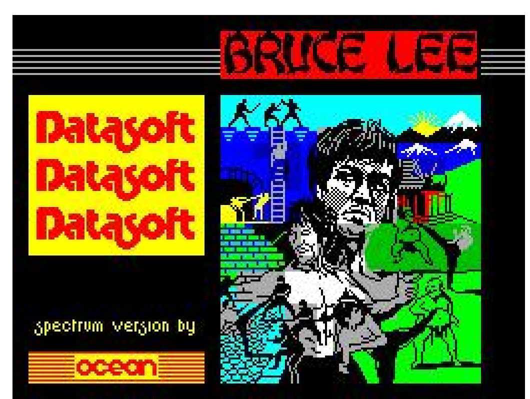
Aquí, si nos lo proponemos, podemos hacer algo parecido y a ver quién es el guapo que nos inmortaliza en un juego. Je, je, je...



BRUCE LEE (Ocean/U.S.Gold, 1984)

Diseño : Ron J. Fortier. Juego y gráficos : Datasoft.
Conversión: L. T. Sofware para Ocean Software Ltd.
Tipo: Arcade plataformas. Memoria: 48k.

Descargable desde web W.O.S y SPA2.
Versión 256 colores en la web de Arjun Nair.



Pantalla de presentación

Como la historia no tiene mucho de sorprendente ni de original os la transcribo de las instrucciones del programa: *"Una fortaleza opulenta, misteriosa y aterradora es el escenario donde Bruce Lee intentará conseguir la riqueza infinita y el secreto de la inmortalidad que posee el brujo que vive en ella."* y ese es, básicamente, el objetivo del juego: recorrer toda la fortaleza, llegar hasta la última pantalla donde se haya el brujo y, pulsando/recogiendo el ultimo objeto, éste cae fulminado.... llegando de ese modo a la pantalla final donde se haya el tesoro.

El juego es, en esencia, un plataformas en que debemos coger todas las lámparas, linternas, etc... (depende de la zona en que estemos variará la forma del objeto) para poder abrirnos paso hacía la pantalla siguiente (diversas zonas solo se abren cuando recogemos todos los objetos de la pantalla que, generalmente, están colgados y son de color amarillo).

Por desgracia el malvado brujo tiene dos secuaces, el gran Yamo y un Ninja, que nos siguen por unas cuantas pantallas (no todas) intentando eliminarnos a base de golpes. Afortunadamente podemos golpearles con nuestros puños o patadas hasta eliminarlos (El Yamo desaparecerá con cuatro golpes y el Ninja con tres). De hecho son bastante insistentes, y aunque mueran, suelen reaparecer si tardamos mucho rato en largarnos.... ¡insistentes estos chicos!.

La fortaleza está llena de trampas eléctricas, espadas puntiagudas, suelos que sueltan rayos, etc... de lo más variado y peligroso. Por fortuna bruce es agil y puede saltar (además de luchar) para superar ciertas zonas, subir escaleras, agacharse, esquivar, etc... es en este punto donde la acción suele ser más plataformera que de golpes y/o lucha. En cambio, cuando aparecen los secuaces, deberás luchar, eliminarlos y más tarde proseguir con esas zonas de saltos, agilidad y reflejos.

Algunas zonas tienen trampas muy bien puestas y que siguen patrones definidos para activarse y/o moverse. Es conveniente observarlas para esquivarlas en el momento justo y preciso. Sin duda, Bruce Lee, no tiene mucho más que contar en cuanto a su desarrollo e idea, es un juego efectivo, de acción y con una buena carga de saltos y habilidad.



Espadas y trampas por todos lados.

A nivel visual tiene unos gráficos bastante agradables y efectivos, con un buen uso del color y variados decorados. Los personajes protagonistas están bien diseñados aunque son un tanto simples y con un diseño mejorable (en especial el gráfico de nuestro protagonista). El mapeado es suficientemente variado para no aburrir.

A nivel sonoro la melodía inicial es un tanto fea aunque correcta. ¡menos mal que no es demasiado larga! Eso, se pega... no sé muy bien porqué :-). Durante el juego tiene unos FX's muy efectivos y correctos (tanto el sonido de pasos como el de coger objetos, muerte, etc...)

Reacciona perfectamente al teclado y/o joystick, algo esencial en un juego de acción y habilidad como este. Realizar los saltos, subir escaleras, patadas voladora, puñetazos, etc... son buena muestra de las habilidades de nuestro héroe.

La verdad es que Bruce Lee es un juego bastante fácil de superar, el número de vidas es alto en un inicio (cinco) y los enemigos móviles (el Yamo y el Ninja) no son suficientemente buenos e insistentes para causarnos muchas molestias. En realidad, nuestro mayor enemigo, son los saltos mal realizados, el no pasar en el momento justo y adecuado, los suelos eléctricos, etc... en definitiva, nuestra habilidad, o no, en el arte del salto y el esquive. Realmente si se juega a fondo no se tarda mucho en superar el programa.

Una manera de hacerlo más difícil es, curiosamente, poniendo la opción dos jugadores y llevando uno de

los dos jugadores humanos al Yamo, con él podemos intentar pegar a Bruce y picarnos con un amigo... aunque también podemos pegar al Ninja y ayudar al bueno de Bruce... ¡a nuestra elección! (eso si, no en todas las pantallas ya que el Yamo y su compañero no salen en todas las pantallas).

Aun así no hay que negarlo, es un juego divertido y entretenido. Aun acabado más de una vez es de esos juegos que gusta de rejugar, aun sabiendo que no supondrá un gran reto pero tiene un noséqué-quéséyo que te hace repetir. Como nota curiosa comentar que Ocean es quien realizó el juego, aunque la distribución y edición corrió a manos de U.S.Gold.



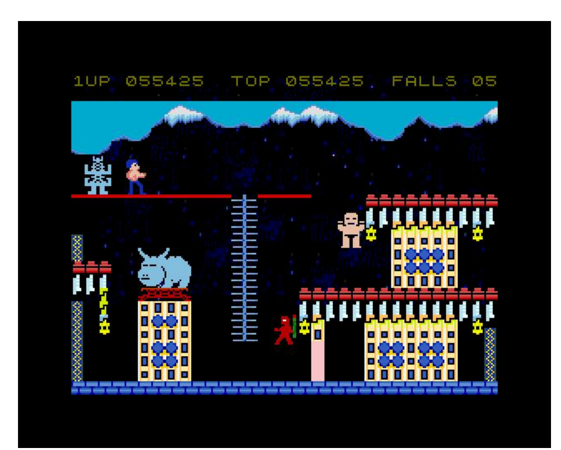
Como anécdota se comenta, por cierto, que si te acabas el juegos dos veces seguidas el final es distinto, esto no he tenido la oportunidad de comprobarlo pero, por lo visto, es cierto.

Bruce Lee es un buen juego que, si se hubiera hecho un pelín mejor en el gráfico del protagonista y lo sonoro, podría haber sido perfecto. Aun con eso es un juego muy ameno y entretenido.

Valoración Global: 7,5

Tony Brazil

Nota de la redacción: Como curiosidad, os dejo como botón de muestra una imagen de la versión de 256 colores para los emuladores EmuZWin y Spec256 que podéis encontrar en la web Yantra Games de Arjun Nair (ver link abajo). Si bien los gráficos son los mismos, el colorido enriquece aún más el conjunto.



http://www.yantragames.com/files/speccy/BruceLee256.zip

WHEELIE (Microsphere, 1983)

Programa y gráficos: no conocido.
Tipo: Arcade deportivo. Memoria: 48K.
Descargable desde World Of Spectrum.



Estamos ante uno de los grandes clásicos de la programación, uno de los destacados de la época dorada de la era Sinclair. Todo aquél que tuviera un ordenador Spectrum en aquellos días, debía de contar con una copia de este juego. Y bien ha sentado disfrutar con ella. Claro que no es lo mismo hacerlo a estas alturas, sabiendo cómo ha evolucionado todo y cómo han cambiado las cosas.

Sin embargo, la excitación de “llevar las riendas” de una motocicleta de trial y conducirla a través interminables túneles y cavernas, saltar sobre obstáculos y vehículos que te encontrarás por el camino, evitar erizos gigantes que caen del cielo, rebasar abismos, acelerar... era algo indescribible. Tu misión en este juego es tan simple como atravesar todo el circuito que se te plantea en una carrera especial de trial, en los dominios del Jinete Fantasma. Si consigues batir al Jinete, habrás ganado el juego, pero no resultará nada fácil.

Microsphere consiguió un enorme éxito en su día con este “Wheelie”. Te mantenía pegado al teclado durante horas y en la actualidad, posiblemente, te vuelva hasta loco. Es un merecido clásico que, pese a su simpleza y la poca definición a nivel gráfico, consigue engancharte desde el principio. Dificultad a tope y una adicción a prueba de bombas.



Valoración Global: 7

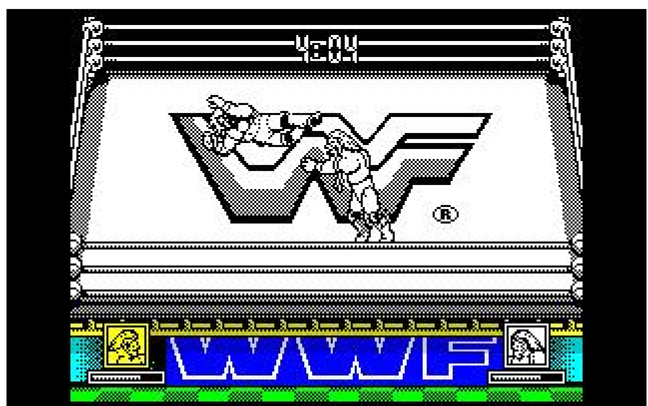
RDisky

WWF - WRESTLEMANIA (Ocean, 1991)

Programa: Michal Vrbnak, Matthew Smolko, Mark Sprue. Tipo: Simulador de lucha. Memoria: 128K Gratis, a través de World Of Spectrum y SPA2.

El Pressing Catch consiste, básicamente, en lucha libre americana entre un par o muchos más luchadores en un ring. Para vencer, uno de los luchadores, debe derribar al otro contra el suelo y ponerse sobre él, se realiza en dicho instante una cuenta de tres y sino se levanta tu rival ganas. También puedes ganar si tu rival queda conmocionado, eliminado o fuera del cuadrilátero más de 10 segundos (en el juego 20).

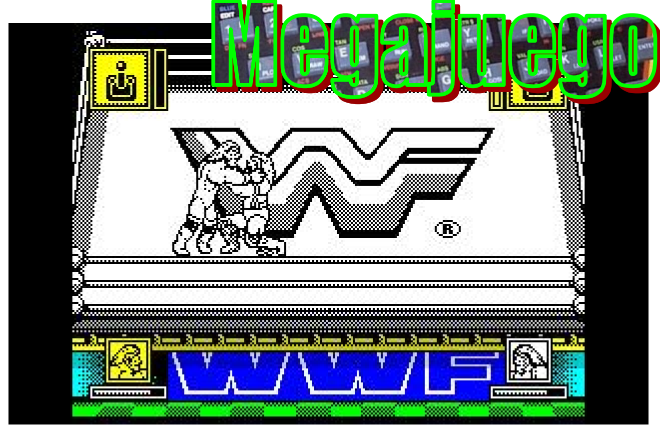
Aunque las luchas son espectaculares y se realizan grandes saltos, llaves, etc... el tema no es del todo real y tiene mucho de actuación de especialistas, eso si, con grandes dosis de agilidad y fuerza. Son combates "simulados" pero que tienen un punto de guión y siempre se crean culebrones, historias o piques entorno a ellos.



¡Lanzas a tu rival por los aires en un encarnizado combate!

Ocean, reina de las licencias de todo tipo, pensó que era buena idea y daba mucho juego realizar un programa con dichos luchadores, eligiendo varios de los más carismáticos de la época de los 80/90: Hulk Hogan, Ultimate Warrior y British Bulldog fueron los elegidos entre todos los pintorescos luchadores.

El juego nos presenta un ring rodeado de cuerdas, donde nuestro personaje elegido debe enfrentarse a uno de los cinco rivales de los que consta el programa y vencerlo en combate de cinco minutos (Mr Perfecto, The Warlord, Million Dolar Man, The Mountie y Sargent Slaughter son sus nombres). Para ello, nuestro luchador, puede utilizar diversos golpes (patadas voladoras, puñetazos, etc...) con lo cual debilita al rival hasta hacerlo caer y así poder hacerle una cuenta de tres. La energía la podemos ver expresada en la parte inferior de la pantalla, junto a la cara de nuestro luchador, en una barra de energía. Cuanta menos energía tenga el luchador enemigo más fácil será que no tenga fuerzas para levantarse. Cuando nuestro luchador se haya muy cerca del rival se cogen, y se inicia un forcejeo en que debemos machacar rápidamente la teclas (aparecen dos pequeños joysticks en la parte superior de la pantalla con energía creciente) en que el primero que llene dicha barra derriba al rival, restándole más energía de lo normal y realizando un golpe especial (cada luchador tiene el suyo peculiar y característico).



Se inicia el forcejeo ¡machaca rápido las teclas!

En el ring también podemos correr, usar las cuerdas para propulsarnos y hacer, por ejemplo, patadas voladoras en carrera. Podemos incluso subir a la esquina del cuadrilátero y realizar un poderoso golpe desde el aire. En resumen, se trata de dar los máximos mamporros a tu rival, restarle energía y realizar la cuenta de tres (ojo que él intentará levantarse, igual que tu lo harás cuando caigas al suelo machacando la tecla de disparo).

El juego recoge bastante del carisma de esta troupe de personajes y, por entonces (os hablo de principios de los 90's), muchos deseábamos un juego de dichos individuos ¿lo hizo bien Ocean?

A nivel visual no es variado, todo se ciñe al ring (como es lógico), pero el acabado gráfico está bastante logrado. Quizás se podría haber usado un poco de variación en el color de fondo (pensemos que el juego es monocromático) pero no deja de ser bastante efectivo y correcto. Los gráficos son bastante grandes y proporcionados.

A nivel sonoro es correcto. Hace un correcto uso del Chip AY sin virguerías, solo en el menú tenemos una agradable melodía pero luego todo se limita a sonidos FX's bastante limitadillos y efectivos.

La verdad es que con cinco teclas tenemos una buena variedad de golpes, que van desde a patadas voladores, en el suelo, puñetazos,etc... hasta rodillazos, lanzamientos fuera del ring, etc... además, todo ello, se mueve con buena fluidez y velocidad.

Los cinco combates son de dificultad creciente, siendo Mr. Perfecto (el primero) bastante fácil de superar para ser, al final, muy dificil ganar a Sargent Slaughter. Cada vez son más fuertes, más rápidos en el agarre y forcejeo, etc... es difícil pero sin exageración.

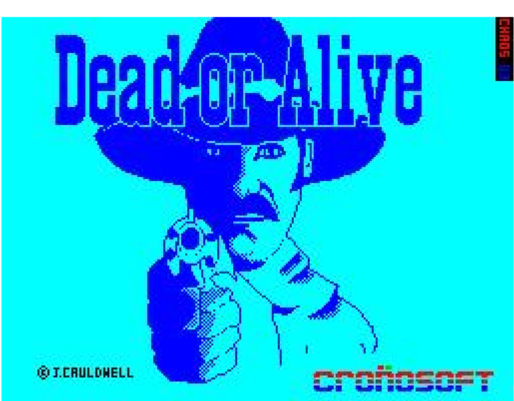
En resumen, Ocean realizó un buen juego con esta licencia, bien desarrollado en lo técnico y adictivo en cantidad. Se hecha en falta más luchadores, menos cargas (a pesar de ser un juego exclusivo de 128k es multicarga) y el poder usar tropelías como en los combates reales (cosa que si sucede en las versiones de 16 bits, donde podemos usar sillas para golpear fuera del ring). Aun con esas deficiencias nos encontramos ante lo último, prácticamente, de Ocean para Spectrum, y la calidad técnica del juego era indiscutible.... una pena que lo dejaran.

Valoración Global: 8
Tony Brazil

DEAD OR ALIVE
(CRONOSOFT 1995 - 2003)

Programado por : Jonathan Cauldwell
Gráficos : Jonathan Cauldwell
Musica : Jonathan Cauldwell
Tipo : Arcade Shoot 'em up
Memoria : 48K. Distribución denegada, todavía en venta.

El salvaje oeste ha sido desde siempre uno de los temas mas utilizados en los juegos de ordenador. Hay una gran cantidad de juegos basados en pistoleros, sheriffs, diligencias, rodeos, etc. y, curiosamente, una de las formas más utilizadas para plasmar este tipo de programas ha sido el de arcade con scroll vertical. Hay algunos clásicos de este estilo como Gun Smoke o Desperado (extrañamente parecido a Gun Smoke… qué vamos a decir a estas alturas), y otros menos conocidos como Cowboy Kidz, o este Dead or Alive que vamos a comentar. Hay que decir que DoA salió tan solo hace 3 años al público. Originalmente, Dead or Alive fue programado por Jonathan Cauldwell en 1995, año en el que el Spectrum ya no tenía vida comercial, al menos en Europa occidental. Probablemente si no hubiera existido ese esfuerzo, liderado por WoS, de recuperar todo el material antiguo de Spectrum no habríamos visto nunca este Dead or Alive, ya que, gracias a ese esfuerzo y constancia mucha gente se reencontró y reenganchó a lo Retro, y, gracias a esa nueva "fiebre", nació Cronosoft (a la postre publicadora del juego de Jonathan Cauldwell).



Pantalla de carga

Hablando estrictamente del juego, la historia es simple : encarnamos el papel de un nuevo sheriff en la ciudad, y como tal debemos hacer que impere la ley a balazo limpio, porque por lo visto el pueblo esta lleno de chusma. Para limpiar nuestro pueblo de mala gente debemos recorrer 3 zonas diferentes hasta eliminar al jefe final, que como suponéis, será lo más complicado de cada nivel. La primera zona es el pueblo, entre las rústicas tiendas y las cantinas deberás tener cuidado con los disparos de los enemigos. La segunda zona es el desierto, donde tendrás que seguir el ferrocarril hasta llegar al final en donde te espera un Mexicano muy agresivo. Y por último el tercer nivel se desarrolla en el bosque, aunque no se vean muchos árboles, donde las tribus de Indios Nativos americanos intentarán acabar con nosotros. Por lo que habéis leído podeis deducir que el desarrollo no es nada original, pues no…la principal característica de estos arcades nunca ha sido la originalidad, y este no podía ser la excepción.

La parte técnica del juego está a un nivel aceptable, ni mucho ni poco. Los gráficos no están mal, tamaño más bien pequeño, cierto detalle en los personajes, y presencia de algunos elementos del decorado, como tiendas, ferrocarril, agujeros, pozos… Sin embargo no se puede decir que el nivel haya sido muy alto, ya que los fases son monocromas (la primera es blanca, la segunda amarilla y la tercera verde), los enemigos son un tanto repetitivos (existen 4 tipos : Pistolero, mexicano, Indio americano y leñador barbudo, más los 3 enemigos finales de fase), tienen un tamaño medio-pequeño y se echa en falta un poco más de imaginación en los escenarios, que se ven un tanto simples.



Solo ante el peligro, y no es Gary Cooper...

A cambio de haber realizado unos gráficos no muy espectaculares, el movimiento responde muy bien. El sheriff se mueve perfectamente, respondiendo rápidamente al teclado. Esto se nota especialmente cuando recogemos las botas, que hacen que nuestro personaje vaya muy rápido. En ocasiones, cuando se junta una gran cantidad de personajes en pantalla, se produce una ligera ralentización, aunque no afecta prácticamente al desarrollo.

Del sonido poco se puede hablar, porque no hay ninguna melodía y dentro del juego hay unos pocos

simples efectos, como cuando disparamos y cuando cogemos un arma o las botas.



Desenfundad antes de disparar

Si tenemos en cuenta todo esto podemos pensar que no es un juego para tirar cohetes, pero el juego en sí entretiene, porque ya sabemos que este tipo de arcade tienen su miga, y es que una vez cargamos el juego y nos ponemos a jugar se nos pasa el tiempo esquivando balas y disparando a todos lados. Por tanto, la habilidad y los reflejos son fundamentales en el juego, ya que en muchas ocasiones la pantalla se llenará de balas enemigas, mientras nosotros intentamos eliminar a los malos, con lo que mientras disparamos hay que tener un ojo puesto en esas balas perdidas que muchas veces nos pillan por sorpresa. Esa mezcla de "mata y esquiva" que ya hemos visto en juegos clásicos como Commando o el propio Desperado que mencionamos arriba, resulta la mayoría de las veces apetitosa para el jugador. Lo malo en este juego es que hay cosas demasiado simples, quizás si se hubieran incluido algunas novedades o mejoras técnicas estaríamos hablando de un juego más que aceptable, teniendo en cuenta también que no posee una dificultad muy alta y los niveles son limitados (aunque el juego empieza de nuevo cuando superamos las 3 fases). Es simple y directo, entretiene, pero quizás se echa de menos algo que le de más alegría al conjunto.

Valoración global: 5,5
Iván Sánchez

INFILTRADO 2 (Return To Reactor) (OCTOCOM, 2004)

Programado por : Jorge Del Llano
Gráficos : David Mochales
Sonido, Idea Original y Diseño : Jorge del Llano y David Mochales
Tipo : Arcade / Aventura. Memoria : 48k

Tras una durísima batalla la humanidad no pudo hacer nada, acabó siendo sometida bajo el poder y avanzado armamento de los aliens. Ellos, sabedores de su superioridad, emprendieron un ataque final totalmente cruel, sádico y impresionante.... las bajas fueron enormes, muchos valientes murieron y todo fue para nada.... ¡fuimos derrotados!



Durante años la humanidad ha sufrido su yugo pero gracias a la información de unos valerosos rebeldes (a costa de su vida, dicho sea de paso) se han conocido datos de enorme valor: los alienígenas no pueden soportar la luz del sol y por eso han ideado un poderoso escudo que filtra su radiación, dicho escudo está en funcionamiento gracias a un reactor nuclear que se haya en lo más profundo de las montañas... no hay más remedio, la situación es muy clara ¡el reactor debe ser neutralizado! Hay que llegar al ordenador principal (superando ocho peligrosas salas), inyectarle un virus y rezar que todo haya ido bien.

Muchos han caído en el intento de liberarnos, muchos han perdido sus vidas por conseguir esta información. ¿Serás tú, por fin, el que acabe con su poder? ¿Devolverás la libertad a toda la raza humana?

Infiltrado 2, juego presentado en un inicio al concurso de juegos en Basic 2004 de Bytemaniacos, es un interesante juego arcade en que nos podemos mover con libertad en las cuatro direcciones básicas. El objetivo no es otro que superar las ocho fases (salas) bajo la montaña hasta llegar al reactor. Las peligrosas estancias que debemos superar están plagadas de enemigos de lo más variado y existen otros elementos importantes (imprescindibles) para superar cada pantalla: Cada sala consta de un interruptor que, una vez activado, nos muestra los cuatro objetos que debemos recoger para encontrar la salida a la siguiente sala (aparecerá parpadeante). Por desgracia no podemos disparar para defendernos, nuestra única opción es esquivar los aliens y ser, en definitiva, muy rápidos y precisos en el arte de la infiltración.

En resumen el juego es de desarrollo sencillo y eficaz, con un objetivo claro y un desarrollo bien definido. ¿como es en lo técnico?

A nivel visual el juego está bien presentado. Sorprende y se agradece la variedad de enemigos de distintas formas y aspecto (Topos, Robot Ninja, Cangrejos, Soldados, Robots, etc..) algo que demuestra que imaginación, precisamente, no les falta a nuestros autores. El uso del color es adecuado, tanto en los marcadores como en el juego

en si. Posiblemente lo peor sea el gráfico del protagonista, bastante simple y mejorable.



A nivel sonoro es bastante correcto, tanto la melodía del menú como los sonidos durante el juego ayudan a mejorar el acabado del programa.

Por otro lado sorprende que, a pesar de la cantidad de elementos en pantalla y de ser un juego realizado íntegramente en Basic, todo se mueve con bastante fluidez, sin notarse apreciables enlentecimientos y la reacción al teclado es sumamente correcta.

En cuanto al nivel de dificultad es bastante correcto y ajustado, las cuatro vidas iniciales no son muchas, pero con suficiente paciencia y práctica iremos superando las pantallas. Los enemigos son variados, desde los que se mueven con movimientos prefijados (que se superan pasando en el momento adecuado) hasta los que se mueven de manera un tanto más caótica. Lo bueno del programa es que no es de esos juegos con dificultad que desquicia con facilidad, podrás superar varias salas con relativa facilidad antes de perder todas las vidas.

Para terminar, decir que Infiltrado 2 es un juego bastante trabajado y que, como ópera prima de los chicos de Octocom (en el año 2004), nos dejó un muy buen sabor de boca. Se agradece lo cuidado del juego: el programa, las presentaciones (donde nos muestran los enemigos de la pantalla) hasta su manual de instrucciones en PDF demuestran lo cuidado del acabado. Jorge del Llano y David Mochales con este programa nos dieron buena pequeña muestra de los que eran capaces de hacer, cosa que luego se vio reflejado y aumentado en su siguiente, a la par que sobresaliente, obra: Insert Coins.

Valoración Global: 7,5

TBrazil

Puedes descargarlo con instrucciones detalladas desde: http://www.octocom.es/

LA GRAN CURIOSIDAD DE LA JORNADA



In Memóriam

Ordenador Spectrum

Ya es difícil encontrar este ordenador doméstico que cargaba los programas desde un casete convencional y empleaba un receptor de televisión como pantalla. Fue comercializado en 1982 por Clive Sinclair, y alcanzó gran popularidad en esta década. Muchas personas entraron en el mundo de la informática y de los videojuegos gracias a él. Hizo que nos familiarizáramos con los códigos binarios y el lenguaje de programación *Basic (print, save,* etc.).

En la revista QUO del mes de octubre apareció esta dedicatoria realmente exquisita hacia nuestro ordenador preferido. No he podido evitar copiarla y ponerla aquí para vuestro regocijo. Para que luego digan... Pensábamos en lo meramente puntual (y oportunista) de la sección retro de Micromanía como lo único en que la única mención al Spectrum tuviese una cierta presencia en los medios, en el momento actual. Pues, parece ser que otros siguen acordándose de él, incluso en esta revista de las mentes inquietas; y también en las páginas del suplemento “Ciberpais” del diario “El Pais” dedican unas líneas al Proyecto Scanner de nuestro buen amigo StalVs. ¿Para cuándo una mención, aunque sea de pasada, en la televisión nacional? En el canal del “mais-que-nada” y en la escuela de masoquistas de Tele-5, como que no. Tal vez en el amplio vergel cultural de la 2 de TVE. ¿Cuándo? Ni se sabe...



Esta vez estamos ante un juego bastante extraño, tanto por su estética gráfica como por su curioso argumento, pero bastante entretenido siempre y cuando no nos dejemos besar por la más fea del lugar (o el más feo, ¿hay alguna chica por ahí?), y eso que en este particular mundo hay de todo un poco: criaturas feroces –que ni en la película de John Cleese, Kevin Kline y Jamie Lee Curtis– , que tratarán de atacarte, hasta en tu amor propio, para evitar el desagradable espectáculo de besar a una rana, algo impensable nada más que en los cuentos infantiles.

Sarcasmos aparte, es un arcade de plataformas con un atractivo gráfico bastante bueno y terroríficamente divertido. Cuídate de El Beso.

Vidas infinitas: POKE 61976,59
Inmunidad: POKE 61831,58

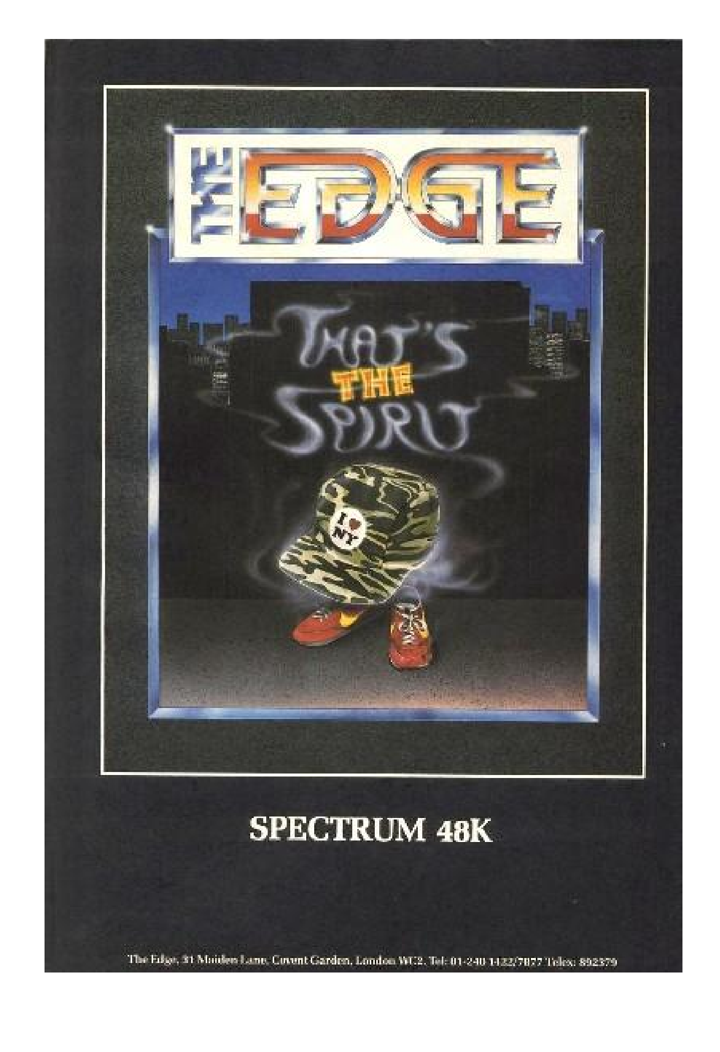
¿te esperabas una mierda como esta?

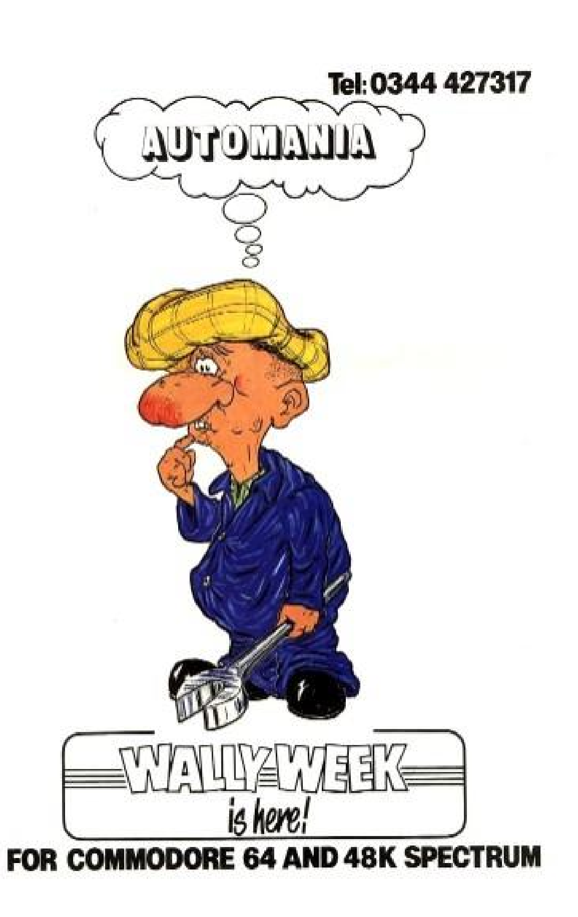


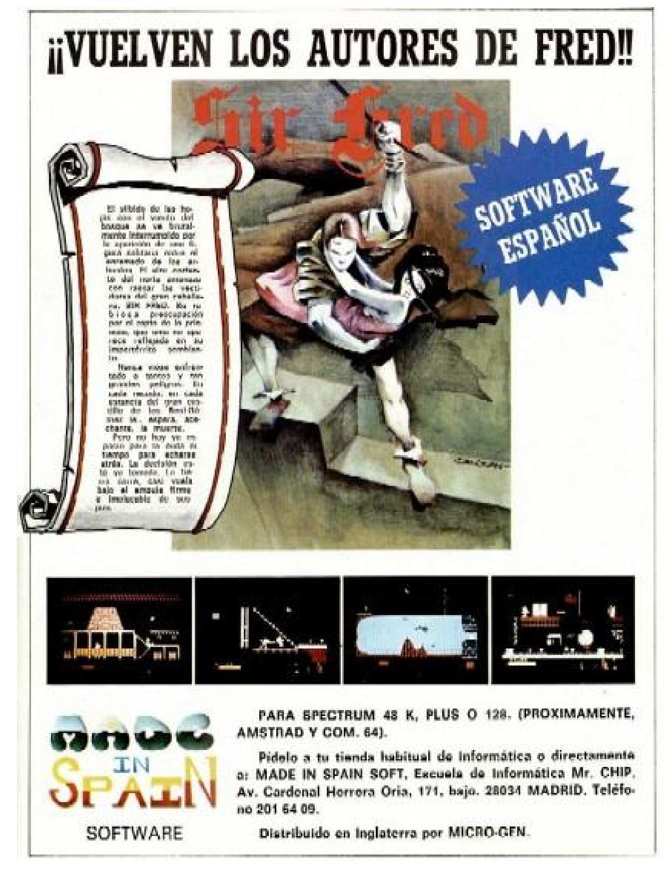
proximamente
en tu Spectrum



http://compiler.speccy.org







EL HARDWARE DEL SPECTRUM 1

Desde la aparición en el mercado del primer ZX Spectrum, la casa Sinclair era de las primeras encargadas de suministrar los primeros periféricos pensados para los que querían aumentar significativamente las prestaciones de su ordenador, hasta un cierto límite. Estos periféricos, en algunos casos, se conectaban al bus de expansión del ordenador directamente y en otros había que utilizar un dispositivo intermedio llamado interfaz (o interface, en inglés) que permitía la conexión de periféricos no asociados a la marca Sinclair a dicho ordenador. Estos inferfaces disponían de su propio conector estándar al referido bus y debían mantener la compatibilidad de la gran diversidad de periféricos aparecidos con posterioridad con el Spectrum.

Y era el propio usuario quien decidía sobre el modo de trabajo de su ordenador y qué periféricos debía usar en algún momento dado: desde impresoras, pasando por unidades externas de almacenamiento, amplificación del sonido, control sobre palancas de juegos, etc.

En la actualidad, más de la mitad de estos periféricos aún pueden ser encontrados, no sin una gran dificultad, en muchos sitios, la mayoría a través de Internet y en páginas de subastas o de compra/venta. Cada vez es más raro encontrarlos en mercadillos callejeros o tiendas de segunda mano, al igual que el resto de componentes. Y es que el paso del tiempo no perdona.

1ª Parte: Los periféricos de almacenamiento.

Comienza esta serie con un repaso por muchos de los tipos de periféricos que existieron en su día y que nos han sido totalmente imprescindibles para la conservación y preservación del software ahora existente, el que nosotros mismos generábamos como el que adquiríamos en las tiendas.

LA CINTA DE CASETE:

Si bien el formato habitual para ello ha sido el recurrente casete, la gran variedad de reproductores/grabadores de cinta ha sido tan extensa que no merece la pena hacer una lista de sus marcas y modelos, aunque ha prevalecido el típico modelo Computone, monoaural, como el que se aprecia en las siguientes fotografías:



En la imagen anterior se pueden apreciar las conexiones EAR (IN) y MIC (OUT) a través de las cuales podemos conectar la pletina al ordenador, a sus tomas correspondientes, así como el control de volumen (casi siempre colocado a ¾ del volumen total).



Claro está que la imagen se corresponde con lo que es ahora mismo esta pletina, que dista mucho de cómo era en un principio... :-) No obstante, es una buena aproximación al tipo de pletina que estábamos y estamos acostumbrados a utilizar.

Pero, han existido algunos modelos bien variados y con un diseño muy particular. Los podéis ver en las siguientes imágenes:



En el caso del Sprint, tiene la particularidad de que se puede conectar al bus de expansión, sin necesidad por tanto de enchufar/desenchufar cables.

La cinta magnetofónica era el formato más extendido y más económico de almacenamiento de datos y con el que muchos ordenadores se han servido, en principio, para su lectura o grabación. En todos los casos, la unidad lectora/grabadora debía ser monoaural, que determinase una sola pista de grabación, en lugar de las dos habituales de cualquier casete estéreo, aunque también pueden utilizarse ambas pistas en conjunto.

Por el contrario, el acceso a los datos se realiza de forma lenta y cíclica, pudiendo tardar en cargarse varios minutos (por lo general cerca de cuatro minutos, y hasta el doble o más cuando se trataba de juegos multicarga o exclusivos para 128K) para disponer totalmente de un programa en la memoria del ordenador.

EL MICRODRIVE:

No se comprende la utilidad de estas unidades de almacenamiento sin la presencia del Interface 1 de Sinclair:



Es una pequeña unidad de transmisión de datos que utiliza unos cartuchos con un formato parecido al de la cinta de casete, conteniendo una cinta magnética sin fin que es capaz de almacenar hasta 85k de información, por sectores. La unidad misma, el Microdrive, es un invento de la propia Sinclair, quien ha sido bastante previsora como para dotar al ZX Spectrum de los comandos BASIC necesarios para su buen funcionamiento.

Asimismo, se pueden conectar hasta ocho unidades de Micro-drive, lo cual nos permitiría disponer de hasta 680 Kilobytes de datos grabados en total, repartidos entre todos los cartuchos. Incluso es posible trabajar en red.



EL WAFADRIVE:

Fabricado por la empresa británica Rotronics, basa su funcionamiento en el Microdrive, pero utilizando cartuchos de cinta más robustos y de mayor capacidad, hasta 100 Kb. Las prestaciones son similares a las de las unidades de Sinclair. Incorpora el Interface I en su interior. Por el contrario, el mayor precio de los cartuchos han hecho que este periférico no se hiciese demasiado popular. Tiene tomas en serie y paralelo para impresora.



EL DISCO:

Es otro de los formatos que han acabado por imponerse tarde, aun a pesar de los intentos de algunos fabricantes. Se empleaban entonces discos flexibles de 5“ y ¼ , que almacenaban datos por sectores y por ambas caras y eran algo más caros que los cassettes. Luego aparecieron otros tipos de discos, de 3” y media de gran capacidad, e incluso de tres pulgadas justas, rígidas y con una capacidad superior a 100 Kb por cara, más específicos tanto para los Amstrad CPC y PCW como para los ZX Spectrum.

La variedad en el diseño de los discos ha hecho que apareciesen en el mercado distintos periféricos que supiesen sacar provecho de sus posibilidades. Veamos unos buenos ejemplos:

OPUS DISCOVERY I



Una unidad de disco que puede conectarse directamente al Spectrum sin ninguna necesidad de interfaz. Soporta discos de 3” ½ y la sintaxis de acceso a ellos es similar al empleado en el uso del

Microdrive, por lo que su manejo es relativamente sencillo, pero con un acceso a la información contenida más rápidamente que en cualquiera de los formatos ya citados. El Opus Discovery, además de poseer su unidad de disco, contiene salida de vídeo, puerto paralelo de impresora, interfaz de joystick compatible Kempston y su propio interruptor de corriente.

Otros dispositivos que soportan la lectura y almacenamiento de datos en este formato y que han sido especialmente indicados para el Spectrum son éstos:

Cumana Disk:

Este dispositivo cuenta con varios cuerpos o módulos, el propio controlador y desde una unidad a varias unidades de disco, compatible IBM PC de 5 pulgadas y cuarto. Para conectar dicho dispositivo a nuestro ordenador es necesario utilizar un interfaz especial, el Beta-Disk:



Este interfaz nos vale sobre todo para conectar cualquier otra unidad externa de disco de 5" ¼ de gran capacidad. Tiene su propia sintaxis a la hora de acceder al disco desde el BASIC, algo más complicada que con otros dispositivos.

Invesdisk 2000 de Investrónica:

Fabricado por Timex, consta de tres cuerpos más el interfaz de conexión al ordenador: la fuente de alimentación, el controlador y la unidad lectora/graba-dora. El mismo controlador es capaz de manejar hasta cuatro unidades. El disco a utilizar con esta unidad es el de tres pulgadas, compatible Amstrad, de 140 KB de capacidad y es el que se emplea además con el ZX Spectrum Plus 3. Contiene una entrada para conectar en serie a una impresora (RS 232) y resulta hasta compatible con el Microdrive de Sinclair. En la actualidad, es casi imposible encontrarlo de cualquier manera.

Crescent Quick Disk:

Ideada para los modelos de 128k de ZX Spectrum, utiliza discos de tres pulgadas, de forma que podemos optar por tener una segunda unidad (externa en este caso) de disco en conjunción con nuestro Plus 3. Y para los demás casos, es una magnífica opción, si queremos rapidez de acceso a los datos de una manera eficaz y segura.

y la unidad **Triton Quick Disk**, cuya principal diferencia con respecto a los modelos anteriores es que utiliza sus propios discos, claramente incompatibles con el resto y con el agravante de formatear cada uno de sus sectores, reservando un espacio de 1 kilobyte en cada uno, lo que no supone una gran pérdida de capacidad si deseamos grabar grandes bloques de programa, pero si tenemos necesidad de almacenar pequeños programas se desaprovecha una gran cantidad de espacio del disco.

En años posteriores, en 1990 apareció otro interfaz muy eficiente para conectar unidades de disco externas al ZX Spectrum, el **Plus-D**, de Datel Electronics, el cual, dicho sea de paso, es perfecto junto con la unidad de disco fabricada por la misma empresa y cuenta con las siguientes características: Es capaz de formatear discos de tres pulgadas y media hasta llegar a los 800 KB, con lo cual puedes almacenar hasta 16 programas comerciales por disco. Incorpora nuevos comandos al sistema operativo del ordenador, ganando en versatilidad. Es capaz, con un solo botón, de almacenar en memoria un programa y grabarlo directamente al disco. Funciona con los programas de 48 y 128K y es capaz, por último, de exportar volcados de pantalla a cualquier impresora compatible Epson.

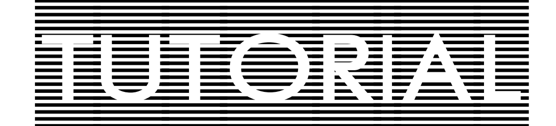


FIN 1ª PARTE.

EN EL SIGUIENTE NÚMERO:

La importancia del sonido

Todo sobre los periféricos e interfaces de sonido, tanto para mejorar el presente en nuestro "gomas" como para hacer nuestros pinitos como músicos.



Cómo pasar archivos Z80 y SNA a TZX

Cuando comenzaron a publicarse en Internet los primeros archivos de programas del ZX Spectrum para su uso exclusivo con los emuladores de este ordenador en otros distintos mucho más potentes (Atari ST, CBM Amiga y PC's, entre otros), se hicieron casi exclusivamente sobre ficheros de imagen, tanto con extensión SNA (que ocupan toda la memoria física del ordenador, ROM y RAM en un solo archivo) como los almacenados en el formato Z80 (almacenan únicamente zona de pantalla, variables del sistema, zona Basic disponible y resto de RAM utilizada más bancos de memoria -solo 128K-, menos la que quedaba libre o vacía de datos).

Luego fueron perfeccionándose técnicas de almacenamiento de estos programas, que más tarde fueron derivando a otro tipo de archivos para emuladores, a partir de la propia señal de las cintas de cassette y de otras fuentes, hasta llegar a los ya asentados TZX.

La complejidad en la creación de estos archivos deja de serlo una vez contamos con la ayuda de varias utilidades que nos dan la posibilidad de transferir nuestras propias cintas a este formato, a elegir de entre los que existen actualmente y que podemos bajarnos de Internet. Otra cosa bien distinta es cuando se trata de pasar de un formato snapshot a TZX. Hay una forma de hacerlo en los casos siguientes:

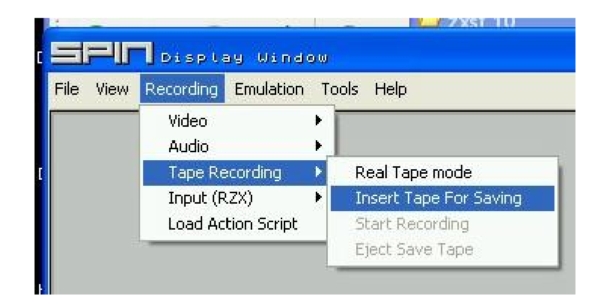
(A) Pasar snapshots de programas BASIC a TZX.

La tarea es bien sencilla cuando se trata de grabar un solo bloque, el programa principal. Se puede emplear para ello el ZX Spin y el Spectaculator.

En el caso del ZX Spin es bien fácil: una vez cargado en memoria el snapshot del programa, hacemos un "Break" y entramos en el Basic. En ocasiones, es fácil averiguar la línea de comienzo con el que el programa comienza a ejecutarse, casi siempre es la primera del listado. En otras, es mejor estudiar a fondo el listado y dar con el número de línea donde se empieza a ejecutar. Todo ello, de forma que, cuando grabemos el programa, lo hagamos con autoejecución, bajo el comando:

SAVE "nombre" LINE x (donde x será la línea a partir de la cual el programa hará RUN).

Mantenemos esta sintaxis, sin pulsar Enter, mientras hacemos la siguiente operación manejando el ratón, sirviéndonos la imagen contígua de guía:



Una vez pulsemos sobre "Insert Tape For Saving", se abrirá una ventana de grabación donde debemos darle un nombre al archivo y alguna de estas extensiones (TAP, TZX, BLK y CSW) y grabarlo en la carpeta correspondiente. Nos interesa más una de las dos primeras, sobre todo TZX, aunque la grabación no resulte ser proviniente de una cinta real, a no ser que activemos la opción "Real Tape mode" para que así lo parezca.

Seguidamente, volvemos a la ventana del emulador y pulsamos Enter, luego cualquier tecla y al cabo de un instante aparecerá el mensaje 0 OK 0:1

Volvemos, con el ratón, al menú "Recording" > "Tape Recording" y pulsamos sobre "Eject Save Tape", tras lo cual tendremos por fin el archivo listo para ser usado tanto con el ZX Spin como con cualquier otro emulador.

Con el Spectaculator, es bien simple, tal como lo contó Radastan en los foros de ECSS:

- Cargar Z80.
- FILE -> NEW -> TZX
- Pulsar sobre el icono de la cinta, se abrirá el gestor de cintas.
- Pulsar "Break" en el programa.
- Teclear SAVE "PROG.BAS" LINE X (en lugar de PROG.BAS poner el nombre que queráis darle al programa y en X el número de linea de inicio del mismo)
- Pulsar sobre el REC en el gestor de cintas.
- Pulsar Enter en el emulador para que empiece a grabar.

Listo. Asimismo, al archivo TZX resultante le puedes poner el nombre correspondiente a dicho programa.

Más fácil no puede ser.

(B) Pasar snapshots de programas comerciales a TZX.

El asunto ya se vuelve mucho más complejo. En esta ocasión, haría falta tener muchos conocimientos a nivel de código máquina, así como en el uso de determinados "tools" y en la aplicación de un determinado soporte a nivel de software y de hardware.

Sin embargo, si no queremos calentarnos demasiado la cabeza, podemos servirnos de algunas aplicaciones ahora mismo existentes en la red. Una de ellas es el programa "Z802TZX" de Tomas Kaz, el cual podemos bajar de forma gratuita desde el

archivo de World Of Spectrum, en su apartado de Utilities.

Con esta utilidad, serás capaz de fabricarte, a partir de un simple snapshot, tu propio archivo TZX de muchas maneras: cambiando la velocidad de carga (desde 1500 hasta 6000 baudios, siendo la que utiliza por defecto 3000), añadiendo al archivo una pantalla de carga (un archivo SCR, como se explicará más adelante), así como otras posibilidades extra.

Este programa os ayudará a transformar cualquier snapshot Z80 y SNA en un archivo de cinta TZX, con tan solo introducir una línea de comando.

De entrada, es necesario ejecutar el comando DOS (desde el menú de Inicio > Todos los Programas > Accesorios) para editar dicha linea, pasando primero por dirigirnos hasta el directorio donde se halle almacenado la aplicación (todo el contenido del ZIP descargado desde Internet, ya descomprimido) y que el archivo que vayamos a convertir lo hallamos colocado en dicha carpeta.

El programa conversor permite reconocer archivos tanto de 48K como de 128K. Únicamente hay que tener cuidado con este detalle. La forma de diferenciarlos es tanto por el tamaño que ocupa el archivo como por su configuración a nivel sonoro y de hardware. Antes de la conversión, debemos fijarnos en ello, pues es posible que nos encontremos que al convertir un snapshot sin saber que es de 128K, al cargar nuestro recién estrenado archivo de cinta en modo 48K, éste no nos funcione al 100%. Si es así, debemos añadir en todo caso para qué modelos están adaptados con un paréntesis. Es decir algo así como “1st Division Manager (128K).tzx” por poner un ejemplo que acabo de comprobar con el snapshot que tenía de este juego de Code Masters.

El contenido del TZX resultante está formado de varios bloques, el primero es el programa cargador el cual contiene una importante rutina en C/M con el que permite la carga normal o turbo de los bloques siguientes, todos ellos sin cabecera. El segundo bloque del archivo es el que contiene la pantalla de carga, almacenada de forma comprimida. Si no hemos añadido un archivo SCR, nos aparecerá por defecto la primera imagen que nos ofrece el programa al cargar el snapshot en un emulador. A partir del tercero, el resto del programa, pudiendo contener varios bloques.

Si hemos añadido una imagen SCR como pantalla de carga, el último bloque del archivo TZX (o penúltimo en algunos casos) nos mostrará de una forma original la imagen con el que el snapshot anterior nos ofrecía al cargarlo a través del programa emulador.

Los 768 últimos bytes de la memoria RAM se cargan a velocidad normal en un último bloque, y solo si resulta necesario.

Las opciones de que dispone son:

-v Verbose Output. Imprime la información del snapshot en la conversión, de lo contrario no introduce ningún dato añadido (no es necesario).
-s n Velocidad de carga (0=1500 baudios, 1=2250, 2=3000 y 3=6000). Por defecto, el valor es 3, pero si vas a grabar el archivo TZX a una cinta real para usarla con un ZX Spectrum verdadero, es mejor usar valores más bajos, hasta el 2.
-b n Color del borde (0=negro, 1=azul oscuro, 2=rojo, etc) Es el que se utiliza en la rutina de carga y el que luego permanece al ejecutarse el programa.
-r Utiliza color con brillo para rellenar las dos últimas líneas de la zona de atributos de la pantalla.
-$ f Utiliza un archivo SCR (de 6.912 bytes en total) para crear la pantalla de carga (se almacena de forma comprimida en el TZX resultante).
-o f Utiliza f como fichero saliente.
-l m Utiliza una cadena m de ocho caracteres como el nombre que nos aparecerá en la cabecera del programa cargador (p.ej.: Program: Androide)
-g “s” Utiliza una cadena de hasta 32 caracteres para indicar el nombre del juego mientras aparece en pantalla el mensaje “Loading”. Espacios incluidos.
-i1 “s” Muestra en pantalla una linea de información mientras se carga (en la zona baja de la pantalla). Hasta 32 caracteres.
-i2 “s” Igual que el anterior, para la segunda línea de dicha zona.

Para introducir el símbolo ‘©’ del juego de caracteres del Spectrum, se puede introducir ‘~’ tanto para el nombre del juego como para los mensajes de información.

Si no se ha incluido la opción del color de borde, se usará en la ejecución del programa el que se mantuviera activo a partir del propio archivo snapshot.

La sintaxis para realizar la conversión de un archivo, tanto Z80 como SNA con algunas opciones, puede ser alguna de las siguientes, a modo de ejemplo:

a) z802tzx archivo.ext –b 0 -$ archivo2.scr –s 1

Para conseguir un TZX con una pantalla de carga, a partir del “archivo2.scr”, con borde de color negro y a 2250 baudios de velocidad.

b) z802tzx addams128.z80 –b 2 -l Addams –s 0 –i1 “The Addams Family”

El resultado es un TZX del programa “The Addams Family”, con nombre “Addams” en su cargador principal, con color rojo en el borde y cargando a velocidad normal.

c) z802tzx archivo.ext –b 1 -$ archivo2.scr –s 2 –i1 “Este programa esta desprotegido”

El mensaje que hemos añadido, aparecerá en pantalla mientras se va cargando el archivo al cual hemos añadido una pantalla de carga, con borde de color azul oscuro y carga turbo.

Se tiene que procurar que cuando se vaya a incluir una pantalla de carga desde un archivo SCR, ésta sea del propio programa (buscando dicho SCR en WOS) y no de cualquier otro, para evitar confusiones.

RDISKY

HISTORIA DEL SOFT

CON ESTA SECCION SE PRETENDER HACER UNA REVISION DE BUENA PARTE DEL SOFTWARE REALIZADO DURANTE LA ETAPA COMERCIAL, NO SOLO DEL ZX SPECTRUM, SINO LA DE TODOS LOS ORDENADORES DE 8 BITS EN GENERAL.

SIRVIÉNDOME DE LA BASE DE DATOS QUE CONSTITUYE EL ARCHIVO DE "WORLD OF SPECTRUM", PONGO A VUESTRA DISPOSICIÓN UNA LARGA LISTA DE COMPAÑÍAS DE SOFTWARE QUE NOS HAN HECHO DISFRUTAR, E INCLUSO DECEPCIONAR (CÓMO NO), CON NUESTRO ORDENADOR.

EN SU DÍA, LA REVISTA "MICROHOBBY" YA SE ENCARGÓ DE REALIZAR UN ARTÍCULO BIEN DETALLADO DE LA HISTORIA DEL SOFTWARE LÚDICO, COMO TAL, DESDE SUS ORÍGENES HASTA LA FECHA EN QUE DICHA PUBLICACIÓN REALIZABA TAL INFORME. YO VOY A PROCURAR OFRECEROS ALGO DISTINTO: LA HISTORIA MISMA DE ESTAS COMPAÑÍAS (AUNQUE SIEMPRE HABRÁ LAGUNAS RESPECTO DE ALGUNAS DE ELLAS) Y SUS PROGRAMAS (SOLO ZX SPECTRUM), SU DISPONIBILIDAD EN INTERNET Y EN QUÉ HAN DERIVADO O CUÁNDO DEJARON DE EXISTIR.

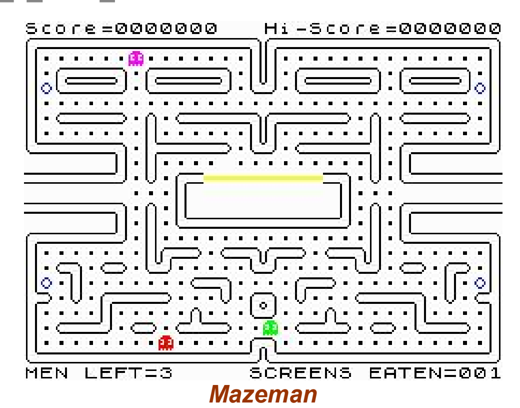
POR ORDEN ALFABÉTICO, COMIENZA ESTA SERIE CON LAS SIGUIENTES CASAS DE SOFT: ABERSOFT, ACCOLADE Y ACTIVISION.



Fundada en 1981 en la localidad inglesa de Dyfed. Es una de las compañías de software con solera, como se suele decir en algunos casos, que hicieron buena promoción de los ordenadores primigenios de 8 bits con sus productos. En sus comienzos se dedicaban a publicar programas para el ZX-81, para luego, cuando apareció el Spectrum, acercarse al ordenador de Sinclair con juegos de concepción bien sencilla, pero divertidos. Sin embargo, su producción llegó a resentirse a finales de 1983 para luego desaparecer. En la actualidad, algunos de sus fundadores originales han retomado su nombre original para crear una nueva empresa. Verlo en: www.abersoft.co.uk

SOFTOGRAFIA SPECTRUM:

Adventure 1	1982	Aventura de texto	Disponible
Forth	1983	Programación	Disponible
Mazeman	1983	Arcade	Disponible
Spectroid Storm	1983	Arcade Shoot-em-up	Disponible
Wizard's Warriors	1983	Arcade Laberinto	Disponible

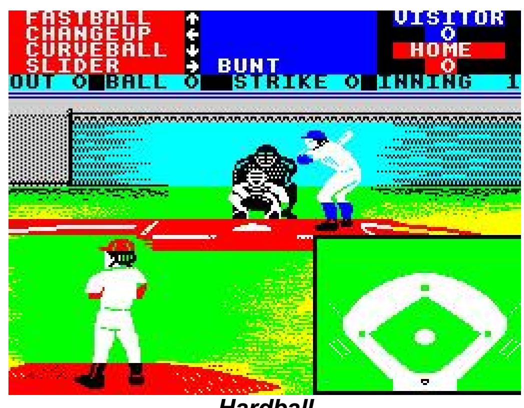


Mazeman

Accolade

De nacionalidad americana, Accolade se fundó allá por 1985. Su especialidad, desde sus comienzos, han sido los programas de simulación deportiva, aunque han tenido ocasión de probar otros géneros, como la aventura con "The Wild West" para el Commodore 64 y la estrategia con "Star Control", un juego espacial que, salvo en algunas versiones, decepcionó por varios motivos. Más tarde, sería absorvida por la poderosa Atari Inc. SOFTOGRAFIA:

Cycles, The	1989	Simulador deportivo	Disponible
Grand Prix Circuit	1990	Arcade deportivo	Disponible
Gunboat	1990	Arcade shoot-em-up	MIA
Hardball	1986	Simulador deportivo	Disponible
Mini-Putt	1988	Simulador deportivo	Disponible
Psi 5 Trading Company	1987	Estrategia	Disponible
Star Control	1991	Strategy: War	STP
Stratego		Juego de mesa	No publicado
Test Drive II: The Duel	1989	Arcade deportivo	Disponible
Train, The: Escape to Normandy	1988	Simulación	Disponible




Hardball



Una de las compañías de software más longevas de la historia, iniciaba su andadura en 1979 gracias a la iniciativa de cuatro programadores: Alan Miller, Larry Kaplan, Bob Whitehead y, el más conocido de todos, David Crane, los cuales habían abandonado Atari para fundar esta nueva empresa. La parte empresarial del nuevo negocio estaba a cargo de James Levy, quien había sido vicepresidente de marketing de la discográfica americana GRT.

En esos años se iniciaron realizando juegos para las consolas VCS de Atari, publicando cartuchos que posteriormente se convertirían en todos unos clásicos: Dragster, Kaboom!, Fishing Derby y varios más, hasta que llegaron a sus manos el primero de los ordenadores de 8 bits por antonomasia en los Estados Unidos, el Commodore 64. David Crane se encargó de publicar para ese ordenador algunos de los grandes juegos del momento, “Pitfall” y “Decathlon”, entre ellos. A partir del año 1984 quieren acercar su producción al otro lado del Atlántico y para ello asientan una nueva sede en el Reino Unido para la realización de sus programas para el ordenador más popular en aquellos momentos en Europa, el ZX Spectrum. El primer juego en tener tal honor fue la versión del juego de David Crane “Pitfall”, que apareció bajo el título “Pitfall II (The Lost Caverns)”. Le seguirían otros títulos de diferente calidad, pero igualmente entretenidos: “Enduro”, “H.E.R.O.”, “River Raid”, “Park Patrol” y el carismático “Ghostbusters”, entre otros.

Después de la etapa de los 8-bits se han ido centrando en los ordenadores más potentes del momento, los PC, y que dura hasta hoy. Es una de las poquísimas compañías que han denegado la libre circulación de todo su software “añejo” (pero genuino, al fin y al cabo) en Internet, sin posibilidad, ni tan siquiera, de que ellos mismos ofrezcan al menos alguna información sobre ellos en su página web.

SOFTOGRAFIA SPECTRUM:

Aunque no se mencione en la tabla, también publicó el juego “Park Patrol” en 1984 y fue bajo el sello Firebird (serie barata 1.99) en 1986.

Afterburner	1988	Arcade shoot-em-up	
Altered Beast	1988	Arcade acción	
Atomic Robo-Kid	1991	Arcade shoot-em-up	No publicado
Ballblazer	1986	Arcade shoot-em-up	
Beamrider	1984	Arcade acción	
Chicago	1987	Aventura	MIA
Corporation, The	1988	Estrategia	MIA
Designer's Pencil, The	1984	Utilidad	
Dragon Breed	1990	Arcade shoot-em-up	
Dynamite Dux	1989	Arcade beat-em-up	
Eidolon, The	1986	Arcade/aventura	
Enduro	1984	Arcade acción	
Enduro Racer	1987	Arcade coin-op	
Fighter Bomber	1990	Simulación	
Fighting Soccer	1989	Deportivo	
Galactic Games	1988	Deportivo espacial	
Galaxy Force	1989	Shoot-em-up	
GeeBee Air Rally	1988	Acción/simulador	
Ghostbusters	1984	Arcade	
Ghostbusters II	1989	Arcade	
Great European Road Race		Arcade	No publicado
Guadalcanal	1987	War-game	
Hacker	1985	Aventura gráfica	
Hacker II: The Doomsday Papers	1987	Aventura gráfica	
Hammerfist	1990	Arcade	
H.E.R.O.	1984	Arcade	
High Frontier	1987	War-game	
Hot-Rod	1990	Arcade coin-op	
Howard the Duck	1987	Arcade	
Karnov (re-edición)	1988	Arcade	
Kidsplay	1987	Recopilación	
Knightmare	1987	Arcade/aventura	
Koronis Rift	1987	Shoot-em-up	
Labyrinth		Arcade/aventura	No publicado
Little Computer People	1986	Simulación/estrategia	
Mindfighter	1988	Aventura de texto	
Mindshadow	1985	Aventura de texto	

Music Studio	1985	Utilidad	MIA
Ninja Spirit	1990	Arcade	
Paddywack	1987	Arcade	MIA
Pitfall II: Lost Caverns	1984	Arcade de platformas	
Power Drift	1989	Arcade coin-op	
Predator	1987	Shoot-em-up	
Prestige Collection, The	1987	Recopilación	
Quartet	1987	Shoot-em-up	
Rampage	1988	Arcade coin-op	
Real Ghostbusters, The	1989	Arcade coin-op	
Rescue on Fractalus	1986	Shoot-em-up	
River Raid	1984	Arcade	
Sailing	1987	Simulación	
S.D.I. *(Strategic Defense Initiative)*	1988	Shoot-em-up	
September	1987	Juego de mesa	No publicado
Sonic Boom	1990	Arcade coin-op	
Space Shuttle: A Journey into Space	1984	Simulación espacial	
Super Sprint	1987	Arcade coin-op	
Super Wonder Boy	1989	Arcade plataformas	
Time Machine	1990	Videoadentura	
Time Scanner	1989	Arcade pinball	
Toy Bizarre	1985	Arcade plataformas	
Who Framed Roger Rabbit?		Desconocido	No publicado
Wonder Boy	1987	Arcade plataformas	
Xcel	1985	Shoot-em-up	
Zenji	1984	Puzzle	

Todos los juegos de Activision no pueden descargarse desde Internet al haberse denegado su libre distribución por la red, por parte de la veterana casa de software. A saber qué piensan hacer con ellos.

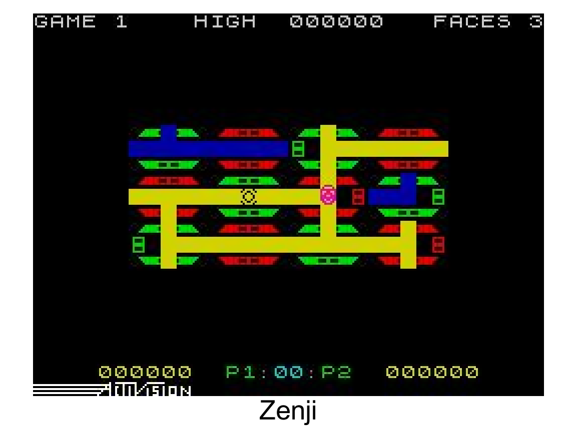
Al menos, podemos disfrutar con las siguientes imágenes que a más de uno les darán buenos recuerdos:



Enduro



River Raid



Zenji



H. E. R. O.



A World Of Spectrum Publication
Yeahthatsright! We're Now Officially WOS....ish

ZX SHED
RETRO SPECTRUM ACTION

ISSUE 3
£Free

Like We'd EVER STOOP as low as to BEG for Donations

THIS ISSUE

GAMEX IN REVIEW

KEVIN TOMS INTERVIEW!

AND THE ODD DALEK OR TWO



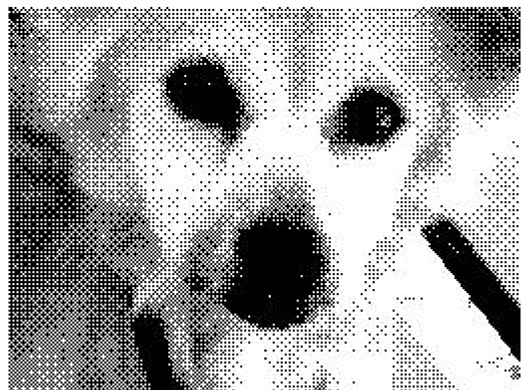
DESCARGÁTELO DE INTERNET

OS PRESENTO MIS OBRAS DE ARTE REALIZADAS EN FORMATO ZX SPECTRUM CON LAS UTILIDADES A MI ALCANCE: BMP2SCR Exp, Seven-uP y ZX Paintbrush:

Aquí van tres imágenes de mi desaparecida mascota, “Gala”



En modo multicromático RGB3, calidad ErrDiff

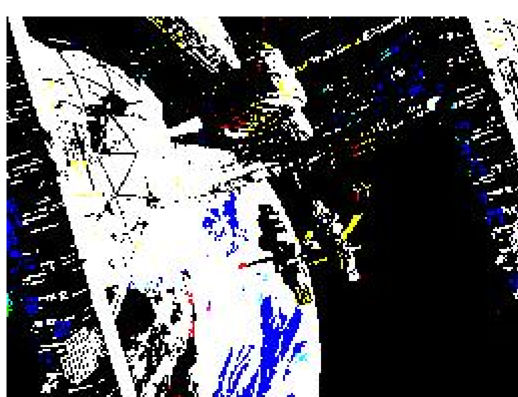


La misma imagen, en blanco y negro, para formato Spectrum



Otra imagen de “Gala” para ZX Spectrum, esta vez en color.

Veamos algo realmente distinto:



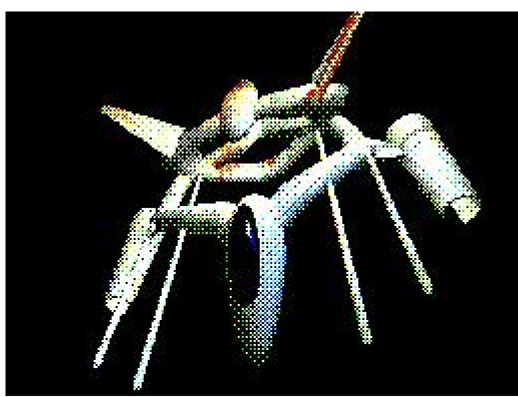
Estación espacial.



Carátula para el programa de Microhobby



Parte del cartel de Piratas Del Caribe 2



Caza espacial (en modo multicromático)



Carátula para este juego que espero poder copiar alguna vez

¿A qué esperáis para hacerme llegar vuestras creaciones? Podéis mandar cualquier imagen que hayáis realizado recientemente, ya sean pantallas de carga para vuestros propios juegos o cualquier obra de arte creada con los programas mencionados. Obtendréis a cambio el reconocimiento de todos.

La dirección para hacerlo es: rdisky@hotmail.com



http://fms.komkon.org/

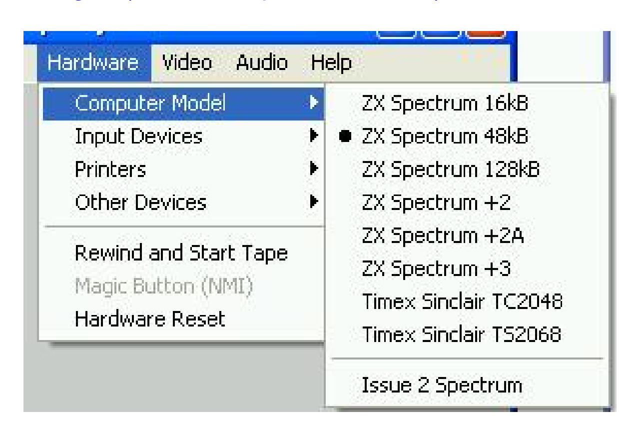
Este emulador publicado por Marat Fayzullin en el presente año es uno más en la ya larga lista de emuladores de ZX Spectrum. Ha sido concebido inicialmente como idea para su lanzamiento a otras plataformas y programado en lenguaje C, pudiendo ser fácilmente portable a otros sistemas, entre los que se incluiría reproductores DVD, móviles, cámaras digitales y consolas de videojuegos actuales.

Una vez nos lo bajemos de Internet, procedemos a descomprimir el archivo ZIP en una carpeta vacía y ejecutamos seguidamente la aplicación, bien identificada con su icono. De entrada, ya nos pide que insertemos un archivo para proceder a su carga.

Analizándolo someramente, nos encontramos con estas características:

Emulación de las siguientes plataformas:

Sinclair ZX Spectrum 16kB
Sinclair ZX Spectrum 48kB
Sinclair ZX Spectrum 128kB
Sinclair ZX Spectrum +2
Sinclair ZX Spectrum +2A
Sinclair ZX Spectrum +3
Timex Sinclair TC2048
Timex Sinclair TS2068 (emulación sin concluir)
Pentagon (emulación por desarrollar)



Formatos de archivos que permite leer, desde "Open":

.SNA (48k y 128k), .Z80 (versiones 1 a 3), .TAP, .TZX y .SCR (volcados de pantalla).

En cuanto a la carga de archivos de cinta, ésta no se realiza de forma automática, por lo que debemos recurrir a transcribir el comando LOAD "" y luego ENTER, para luego con el ratón entrar en el menú "Hardware" y luego pulsar sobre "Rewind and Start Tape". No es normal que esto se haga así, pero es de esperar que se mejore notablemente en próximas versiones.

Puede grabar los siguientes formatos:

.SNA (48k y 128k), .Z80 (versiones 1 a 3).
.SCR (volcado de pantalla)
.MID (sonido en formato MIDI) (tanto PSG como beeper son almacenados en este tipo de archivos)

Emulación de los siguientes accesorios:

CapsShift+Cursor
Cursor/Protek/AGF Joystick
Kempston Joystick
Fuller Joystick
Sinclair Interface II Joysticks
Kempston Mouse
AMX Mouse (emulación sin terminar)

Estos módulos los podemos encontrar accediendo al menú "Hardware" y entrando en "Input Devices"

Impresoras ("Hardware" > "Printers")

Es capaz de emular tres tipos de impresora, muy relacionadas entre sí, al ser las únicas impresoras conocidas capaces de imprimir tanto listados como pantallas gráficas (sólo pixels) en papel alumínico. Permite almacenar listados y copys de pantalla en un archivo de texto. El resultado es, si me permitís que lo diga, absurdo, puesto que luego tenéis que reescalar el texto con un procesador y poder sacarlo luego por impresora. No es de lo mejor del programa.

ZX Printer
Timex TS2040
Alphacom32

Soporte de audio

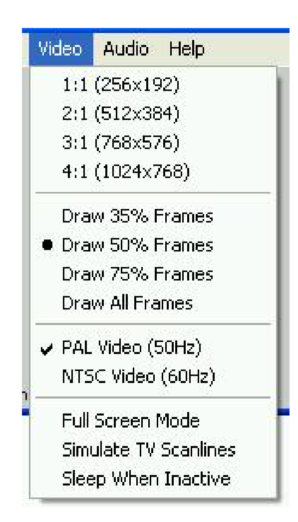
ZX128-compatible AY8910 PSG
Fuller AY8910 PSG

Otros periféricos ("Other Devices")

Casi todos aún permanecen inconclusos y, por tanto, inoperativos. Son opciones a incluir, terminadas y a pleno rendimiento, en próximas ediciones del emulador:

Multiface
Sinclair Interface I (sin terminar)
DISCiPLE "
PlusD "
Betadisk/TR-DOS "

Otras características del emulador:

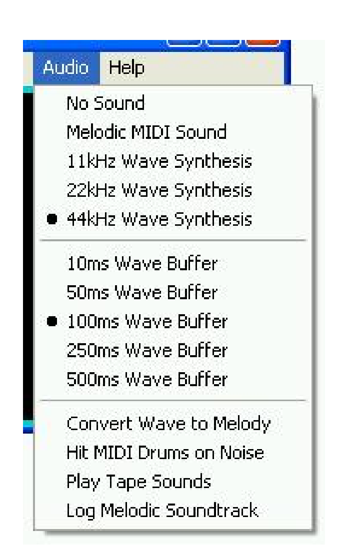


Entrando en el menú "Video" del programa, accedemos a opciones para cambiar el tamaño de la ventana de Windows, así como la calidad de imagen, tal como se nos muestra en este cuadro. A pantalla completa, podemos optar por emular los scanlines de un monitor de televisión.

El borde, de reducido tamaño, no puede ser alterado. Sin embargo, éste es un problema cuando se trata de jugar con juegos que utilizan el borde exterior de la pantalla, como es el caso de "TV Game" de WSS Team.

La opción "Sleep when inactive" se refiere a cuando no estemos con el ordenador y lo tengamos inactivo (en modo 'Sleep'), el programa pase también a modo de hibernación. Resulta una redundancia en toda regla y entiendo que no sirve para nada.

En "Audio" podemos escoger entre desactivar el sonido y activarlo bajo una determinada frecuencia de muestreo.



Nos da la posibilidad de convertir el archivo de onda en melodía, en formato MIDI. Así, por ejemplo, cuando estamos cargando cualquier archivo de cinta, podemos percibir el cambio entre el sonido clásico de las cintas y las convertidas por el programa.

Por cierto, sin tener activado la opción "Melodic MIDI Sound" o "Convert wave to melody", el sonido en el tema de las cargas de cintas es completamente desagradable... Bien podéis anular la opción correspondiente, o activar alguna de estas referencias. Desde luego, el autor tiene que esmerarse mucho con estos detalles.

Ya en el menú de ayuda "Help", nos da la oportunidad de visitar su página web, entrando bien en la dedicada al emulador en sí, o bien al resto del sitio web donde podemos hallar y probar otros emuladores de diferente categoría.

Respecto de la versión anterior, éstas son algunas de las características añadidas a esta nueva:

Se ha añadido modos HiRes y HiColor para la emulación del Timex Sinclair.

Opción para activar el sonido procedente de las cargas de cintas TAP y TZX. A decir verdad, el sonido es insufrible.

Soporte para joystick tipo Windows.

Con la combinación [ALT]+[F4], se permite cerrar la aplicación Windows.

Resto de prestaciones y otro tipo de información lo encontraréis en el archivo web que se incluye dentro del paquete del emulador.

Al ser un programa de reciente aparición, "Speccy" aún tiene mucho recorrido por hacer, sobre todo en lo que a eliminación de bugs y mejoras de algunas opciones se refiere. No obstante, ahora mismo se puede decir que es lo suficientemente aceptable como para permitirnos algunas alegrías.



NOVEDADES:

Ya ha aparecido la última versión, hasta ahora, del emulador ZX Spin, versión 0.6 test 13, que incluye nuevas prestaciones, entre ellas la emulación del DivIDE, grabación de pantallas en modo GIF (animación Flash incluida), así como otras opciones que no sabría enumerar en el poco espacio que me queda dentro de esta sección, por lo que os emplazo a que os lo descarguéis desde este link:

http://homepage.ntlworld.com/paul.dunn4/SPIN_Test13.zip

No obstante, un detalle, sigue sin estar corregido del todo las líneas que se producen en el borde durante el proceso de carga de cualquier archivo TAP o TZX, cosa que parecía estarlo en su versión anterior, aunque solo si funcionaba bajo modo 48K.

ALFONSO FERNANDEZ BORRO
(Borrocop)

Por Tony Brazil.



R.A.M.

La entrevista que os presento a continuación va a ser algo distinta, en vez de hablar con jóvenes promesas lo haremos con una persona que vivió de esto, un profesional como la copa de un pino que trabajó, entre otras, para una de las poderosas del soft hispano: la compañía Topo Soft y su nombre es ALFONSO FERNÁNDEZ BORRO (alias Borrocop en los foros de i-net).

Destacar que Alfonso es una persona con la que da gusto hablar (he tenido el placer de conocerlo en persona en la reunión MadridSX) y que aprecia ¡y mucho! las opiniones de los usuarios que disfrutamos con su trabajo. ¡Ojalá todos los programadores de la época dorada fueran así!

Entre sus trabajos más recordados destacar joyas (donde se notaba su gran trabajo en el tema gráfico) como: Zona 0, Viaje al centro de la Tierra, RAM, Gremlins 2, etc... sin más os dejo con las palabras de una persona que dedico parte de su vida y su tiempo en hacernos pasar muy buenos ratos ¡disfrutadlo!.

Para empezar, la pregunta típica y clásica :-) . Háblanos de ti y cómo llegaste a dedicarte profesionalmente a esto de los videojuegos.

Fue la pura casualidad la que me llevó a este mundillo. Yo quería ser Arquitecto pero mi padre no pudo pagarme la carrera con lo que estudié Delineación. Vi un día un plotter funcionando y fue cuando dije es el momento de cambiar a estos chismes infernales. La casualidad hizo que conociese a dos integrantes de Topo un día jugando un futbolín y el resto vino después.

La verdad es que tu llegada a Topo se notó, y los juegos en los que tu tomas parte en el tema gráfico son de enorme calidad en ese aspecto. ¿Cuánto tiempo solías dedicar más o menos a cada juego? ¿Cuál de ellos fue el que te dio mayores quebraderos de cabeza?

Los juegos estaban siempre puntualizados con una fecha de salida al mercado por lo que teníamos de cinco a seis meses para concluirlos. Respondiéndote a lo segundo, el “Viaje al Centro de la Tierra” porque era un juego en conjunto con 16 bits y las decisiones se tomaban sobre la marcha.

Coméntanos con qué cosas te quedas de aquella época y qué otras sería mejor olvidarlas.....

Me quedaría con el sueldo que en aquella época… perdón es broma, me quedaría con el ambiente humano que se respiraba trabajando entre amigos y no quiero olvidar nada, ni bueno ni malo porque fue la mejor etapa de mi vida.

Otra cosilla que nos gustaría saber es ¿había buen rollo entre grupos como Topo, Dinamic, Zigurat? etc.. ¿Guardas buenos amigos y mantienes el contacto con personas de la época dorada (tanto de Topo como de otros grupos)?

Para el público se pretendía que hubiera como una lucha de marcas, pero para nosotros nada de eso existía nos conocíamos todos y nos solíamos llevar bastante bién. Mantenemos relaciones aunque cada vez van siendo más alejadas en el tiempo.

Hay algo en lo que siempre he tenido cierta curiosidad, Gabriel Nieto (cabeza bastante visible de Topo, por lo menos en revistas, entrevistas, etc...) daba cierta sensación de ir sobradillo (memorables son frases suyas en las que venían a decir que eran los que lo mejor lo hacían y ganaban) ¿era así o estamos todos equivocados con él? :-)

Totalmente equivocados. Esa era su táctica, su manera de luchar entre compañías siendo más agresivo o incisivo en algunos puntos. Para mi fue el mejor jefe que he tenido y era un tipo de lo más afable y cordial que te pudieras echar a la cara.

Respecto a los programas en los que trabajaste ¿cuál de ellos te dió mayores satisfacciones? ¿y decepciones?

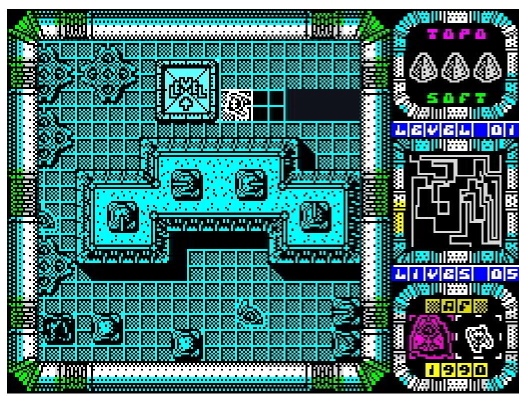
El Viaje al Centro de la Tierra fue el que más premios me dio y el más decepcionante fue Gremlins 2 puesto que sabíamos que era nuestra muerte anunciada como plantilla y eso al final se hace notar.

Siempre he sentido curiosidad de saber cómo se trabajaba con los programadores de la época ¿eran tíos "rarillos" y cargados de manías o la mar de encantadores? En resumen ¿te llevaban de cabeza pidiéndote aquello u ésto otro o te dejaban libertad creativa?

Bueno... es verdad que eran rarillos algunos de ellos, había quien no comenzaba una línea de código si no tenía una buena parte de los gráficos diseñados, pero también los había que incluso querían que aportaras tú lo que te saliera en ese momento.

Y los mandamases ¿os metían mucha presión, dirección de por dónde querían que fuera un juego, etc...?

Paco Pastor llegaba a veces y decía: "quiero un juego que sea de naves". Y claro hacíamos un juego de naves pero la presión era más por las fechas de salida del producto que por otra cosa en sí.



RAM 2 (*)

¿Qué juegos o ideas te quedaron en el tintero y te hubiera gustado realizar en la época dorada?

El R.A.M 2 que empezamos bajo el nombre de Tronner y acabó siendo totalmente diferente y lo conocéis como Zona 0.

Hablemos ahora de la actualidad del vintage y retro en general. ¿Qué opinión te merece ver juegos en los que tu participaste en páginas como WOS, CEZ, etc...?

Bueno, CEZ es como mi segunda casa gracias a Karnevi que lo dirige y al resto de amigos que he encontrado allí. Mi opinión en general es que me di cuenta que había gente más loca incluso que yo mismo, aunque esta locura es la mejor que me podía pasar. Me encanta que la gente redescubra hoy en día juegos en los que participé y que gracias a estos medios puedo comunicarme directamente con el jugador y eso enriquece bastante.

¿Juegas a juegos actuales? ¿Y para máquinas retro? ¿Qué opinión te merecen estos últimos? Siempre es interesante saber el punto de vista de alguien que vivió de ello de manera profesional.

Los juegos actuales son clónicos unos de otros con lo que juego bastante poco. Para Spectrum etc. sí lo hago y me maravilla que hoy en día se sigan programando títulos que hubieran sido números uno en aquellos años, de eso estoy seguro.

Ideas e iniciativas como las de CEZGS (en el que tenemos el honor de tener tu presencia), Compiler Soft, revistas como este ZXSF ¿qué te parecen?

Para mí son como una droga; es revivir aquellos tiempos en un presente y, además, poder disponer de revistas en las que se da a conocer a otros estas iniciativas, me parece el mejor medio para hacerlo.

Cuando personas como nosotros, que fuimos chavales que disfrutamos tus juegos en los 80/90, te comentamos nuestras impresiones respecto tus juegos (en general positivas :-)) ¿Da cierta satisfacción de haber "marcado" una generación?

Me he comprado una docena de chaquetas de dos tallas más para poder entrar en ellas, quién no le gusta que le halaguen si además he disfrutado haciéndolo. Al principio me pareció que era una locura de unos cuantos chavales pero, visto lo visto estoy por hacer un club de fans ;)



Viaje al Centro De La Tierra

Por último las preguntas cortas de rigor:

Juegos preferidos españoles:

Los míos… en serio, Zona 0 y Saimazoom, ése no lo hice yo.

Juegos preferidos extranjeros:

Knight Lore y Hightway Encounter.

Programador y gráfista que te gustara de la época dorada:

Rafayo Gómez de programador y Jorge Azpiri como grafista.

Compañía preferida y odiada (si es que hay alguna...) :-)

Ultimate era la mejor junto con Vortex, no odié nunca a ninguna compañía. Todas merecen un respeto.

Emulación ¿sí o no? Totalmente si, porque la gente puede conocer gracias a la emulación el sofá de la época de oro.

Remakes ¿que opinión te merecen?

En general, me parecen una buena opción para dar a conocer al público aquellas ideas, siempre que no se acabe haciendo otro juego distinto con ello.

Si quieres decir alguna cosilla más este es tu momento......... :-)

Simplemente que estoy agradecido de seguir en este mundillo sufriendo y gozando con todos vosotros con los nuevos retrojuegos que se están realizando y que me hacen sentir un pelín más joven.

Gracias Alfonso por todo, ha sido un inmenso placer charlar con un monstruo del Speccy como tu.

Gracias a vosotros y espero que os guste la entrevista.

-AF- Borrocop



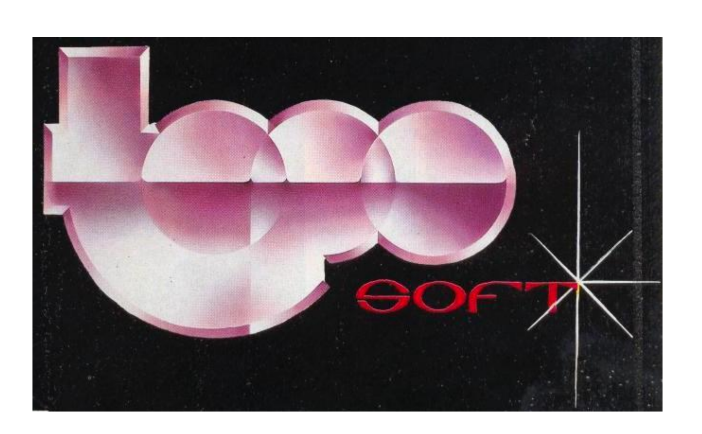
Zona 0

Si queréis conocer más sobre Alfonso, os recomiendo que visitéis estos dos enlaces, ambos de la gran web Computer Emuzone, donde encontrareis una extensa entrevista y un reportaje sobre nuestro protagonista.

Reunión con Alfonso Fernández Borro por litos http://computeremuzone.com/?id=reportajes y la entrevista en este otro enlace http://computeremuzone.com/?id=entrevistas2&sec=afborro

Visitad los foros de CEZ, donde Borro suele formar parte activa y nos suele contar anécdotas, vivencias, etc... de los más interesantes.

(*) Imagen de RAM 2 cedida amablemente por Computer Emuzone.



PUBLICACIONES





Magazine ZX, disponible en su página web.

Podéis entrar desde el anillo Speccy.org, o bien desde esta dirección:

http://magazinezx.speccy.org

ZX SHED

ftp://ftp.worldofspectrum.org/pub/sinclair/magazines/ZXShed/
o entrando en: http://www.zxshed.co.uk

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

HISTORIA DEL SOFT

ADDICTIVE, ADVENTURE SOFT, ALLIGATA...

INFORME

El hardware del Spectrum, 2

Y como siempre

NOVEDADES
COMENTARIOS
Etc, etc, etc...



RETRO FUSION

http://www.retrofusion.co.uk

Computer Emuzone Games Studio

"Sir Fred" REMAKE (PC Windows)
"PHANTOMAS SAGA (INFINITY)" (48/128)
"RAGNABLOCK" (48/128)

http://cezgs.computeremuzone.com

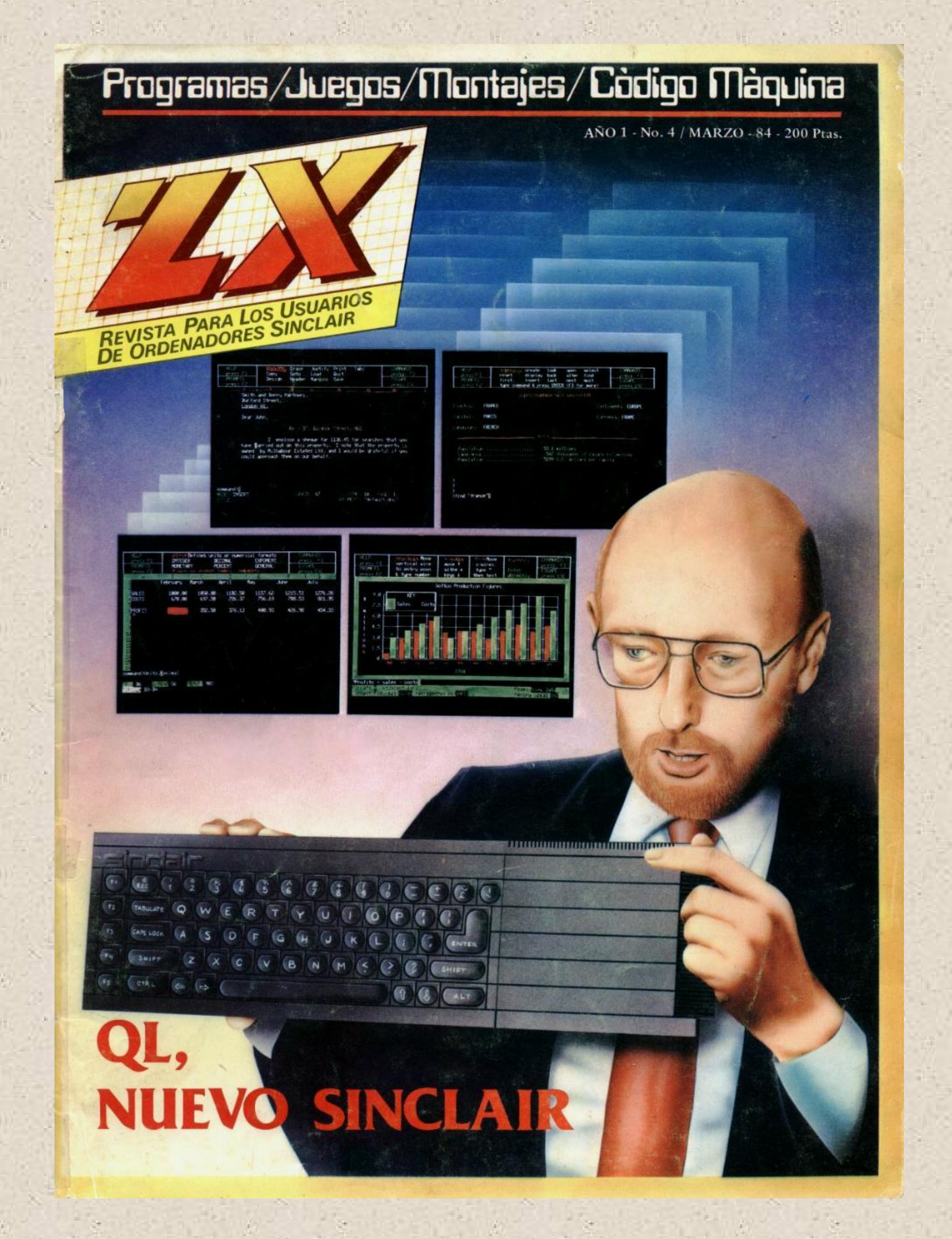
Cronosoft

GAMEX
FARMER JACK IN HARVEST HAVOC
MPTHRILLA – THE METAL MINER

http://www.cronosoft.co.uk

y todas las novedades que nos tienen acostumbrados en WORLD OF SPECTRUM

www.worldofspectrum.org



ZX (Nº 4 – Marzo 1984)

Editorial : Publinformática, SA.

Ejemplares : 41 más 1 extra.

Disponible en su casi totalidad en Microhobby.org (Proyecto Scanner)